

OTICIAS • REVIEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MÁS VENDIDA DEL MUNDO
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 52
PlayStation
MC
975 Ptas.
5,87 €
REVIEW PS2
F1 RACING CHAMPIONSHIP 99
Siente la velocidad en tu PS2
REPORTAJE
EVIL DEAD
Aventuras, terror de supervivencia y... ¿humor?
REVIEW
C-12 RESISTENCIA FINAL
FEAR EFFECT: RETRO HELIX
MANAGER DE LIGA
VANISHING POINT
ISS PRO EVOLUTION 2
TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN
FREESTYLE SCOOTER
ARMY MEN LOCK'N'LOAD
UNREAL TOURNAMENT (PS2)
SUMMONER (PS2)
ARMORED CORE 2 (PS2)
KNOCKOUT KINGS 2001 (PS2)
SHADOW OF MEMORIES (PS2)
SILPHEED (PS2)
NBA LIVE 2001 (PS2)
WDL THUNDER TANKS (PS2)
CONCURSO
40 LOTES DE LIBERO GRANDE INTERNACIONAL
50 FORD RACING
35 FIGURAS FINAL FANTASY IX
CD sólo válido en España
8 DEMOS JUGABLES: CHICKEN RUN, TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN, BUGS & TAZ EN LA ESPIRAL DEL TIEMPO, ASTÉRIX, FROGGER 2, CRICKET 2000, MS PAC-MAN, RE-VOLT 2 ■ ADEMÁS TOMB RAIDER: CHRONICLES Y SPYRO, EL AÑO DEL DRAGÓN.
8 414090 112772 00052


TRIVIA WAP DE MANAGER DE LIGA 2001 MUY PRONTO EN WWW.CODEMASTERS.COM
DENTRO DE CADA AFICIONADO VIVE UN ENTRENADOR DE FÚTBOL QUE LUCHA POR SALIR.
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª Division. Temporada 2000/2001
YA A LA VENTA
NOVEDADES INCREIBLES: TACTICAS PRECONFIGURADAS DE EPOCAS LEGENDARIAS, TACTICAS DE BANQUILLO EN TIEMPO REAL, NUEVOS MODOS EXPERTO.
Manager de Liga 2001
PlayStation
"EL MANAGER DE LA LIGA DEFINITIVO PARA PLAYSTATION" PLAYMANIA
Manager de Liga 2001 viene con una nueva interfaz de televisión interactiva, más clara y moderna. Con una nueva inteligencia artificial que machaca todo lo visto hasta ahora. Con 8.000 jugadores de más de 300 clubes. Con una nueva temporada, más intensa, más emocionante. Imprescindible.
Codemasters
GENIUS AT PLAY™

30 DE ABRIL DE 2001

taff

:dita: MC Ediciones, S.A.
)irectora edición española: **Mònica Bassas**
lefe de redacción: **Oriol Garcia**
:oordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

laquetación electrónica

luís Guillén

:olaboradores

:lvira Asensi, A. Bravo, Sergio de la Cruz, Joaquín Garzón, sunción Guasch, Miquel Jordán, Javier Lourido, Arnau Marín, Juan Pascual Martínez, Elisabeth Masegosa, Joan 'iella, Eduard Sales, Guillem Vidal.

otografía: Carles Plana

irección editorial

ditora: **Susana Cadena**
ierente: **Jordi Fuertes**

ublicidad

)irectora de ventas: **Carmen Ruíz**
° San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
el. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

ublicidad:
eatriz Bonsoms
rense, 11 28020 Madrid
el: 914 170 483 Fax: 914 170 533

ublicidad de consumo

omènec Romera
° San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
el. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

uscripciones

lanuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
el: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

edacción *PlayStation Magazine*

IC Ediciones, S.A.
° San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
el: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

ilmación y fotomecánica

IC Ediciones
° San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

npresión

rinter IGSA
el: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
npreso en España - Printed in Spain

istribución

oedis, S.L.
venida de Barcelona, 225
lolins de Rei, Barcelona
oedis Madrid:
aforja, 19-21 esq. Hierro
olígono Ind. Loeches
orrejón de Ardoz. Madrid

STRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
ıd América, 1532.1290 Buenos Aires.
: 301 24 64 Fax: 302 85 06
stribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

STRIBUCIÓN MÉXICO:
portador Exclusivo: CADE, S.A.
Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
elegación Miguel Hidalgo México D.F.
: 5456514 Fax: 5456506
stribución Estados: AUTREY
stribución D.F. UNION DE VOCEADORES

lita

MC

C Ediciones, S.A.
dministración
° San Gervasio, 16-20,
8022 Barcelona
el: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por  



Editorial

Por fin tenemos datos sobre el impacto social de los videojuegos en nuestro país. ADESE, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, ha hecho públicos los resultados de una encuesta efectuada a 1.500 personas de edades comprendidas entre los 16 y los 50 años. Las conclusiones no han revelado nada demasiado sorprendente, pero sirven para constatar algunas cuestiones hasta ahora consideradas simples hipótesis. El informe cuenta con el aval y el prestigio del sociólogo Amando de Miguel.

Como todos sospechábamos, el uso de los videojuegos es más popular entre los hombres (65%), si bien el porcentaje de mujeres que se declaran jugadoras no es nada despreciable (31%). Como tampoco es nada exiguo el tanto por ciento de personas que admiten jugar: el 45% de los entrevistados. Claro que, de éstos, sólo un 12% es jugador habitual, frente a un 33% que lo hace de manera esporádica. Pese a todo, 70 de cada 100 dicen conocer este tipo de entretenimiento.

Sin duda alguna, el dato más preocupante tiene que ver con la piratería. Según este estudio, los usuarios no tienen conciencia social sobre el uso de los artículos procedentes del mercado pirata. De forma textual, el informe advierte de que «existe una evidencia alarmante y continua a lo largo de todo el cuestionario. Una buena parte de los entrevistados tienden a no sentir pudor, culpa o, probablemente, responsabilidad alguna con relación a la violación de los derechos de la propiedad intelectual». Una información de lo más inquietante si tenemos en cuenta que el 50% de la población consultada es partidaria de que el «mercado paralelo» continúe tal y como está ahora. Precisamente, para evitar la continuidad de esta lacra que tanto perjudica a la industria de los videojuegos, algunas compañías —como es el caso de Codemasters y su *Manager de Liga 2001*— han empezado a aplicar un sistema de bloqueo para las copias ilegales. Este procedimiento permite identificar si un CD está pirateado e impide jugar en condiciones al usuario. Por algo se empieza. ■

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

SUMARIO

NÚMERO 52
ABRIL 2001



página 030

Reportaje Evil Dead

Te lo contamos casi todo sobre *Evil Dead* y su terrorífica acción

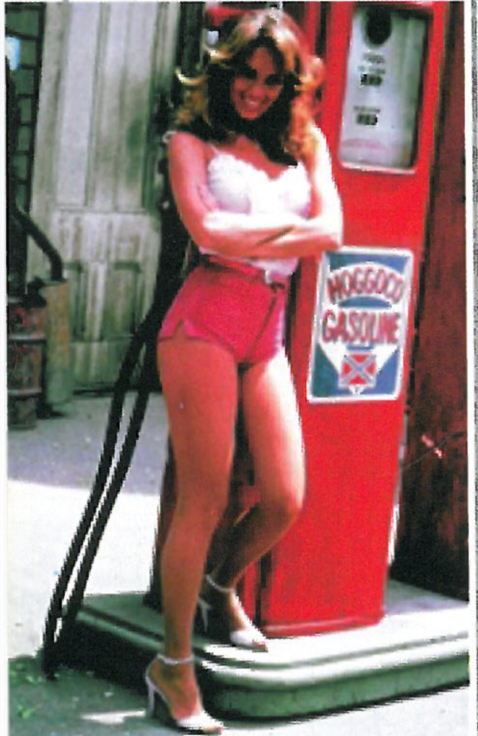


página 060

Preview Star Wars: Starfighter

Que la Fuerza te acompañe, sobre todo en los pulgares

PROYECTOPLAY



24 THE DUKES OF HAZZARD II

PREVIEWS



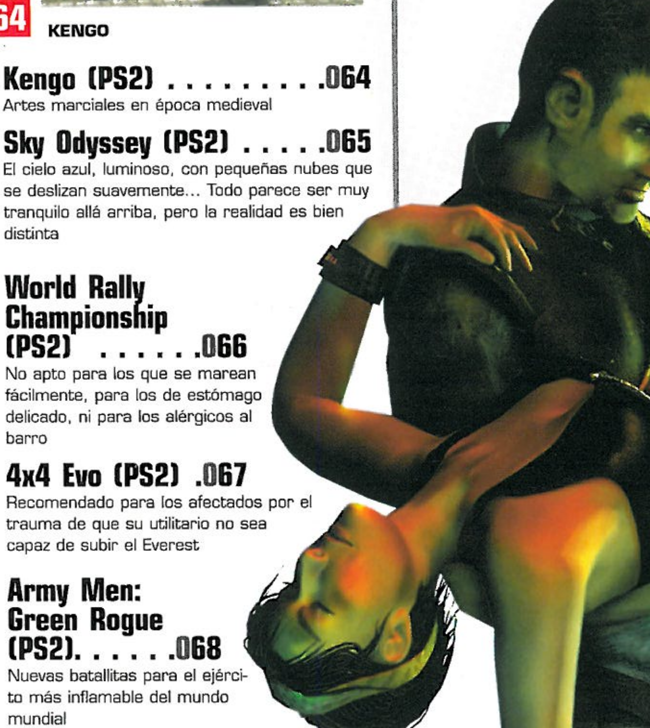
45 FORMULA ONE 2001

64 KENGO

«Es la prueba fehaciente de que PS1 aún puede acoger interesantes muestras de unos géneros algo superpoblados»
VANISHING POINT

PÁGINA 079

REPORTAJES





página 076

Review Fear Effect 2: Retro Helix

Una sabrosa mezcla de acción y puzzles que hará que te salten chispas del cerebro

REVIEWS



80 ISS PRO EVOLUTION 2

«*Evolution 2* es el mejor juego de fútbol que se ha hecho, y probablemente sea también el mejor simulador de deportes de todos los tiempos»

ISS PRO EVOLUTION 2

PÁGINA 080

Espacio CD:

CD DEMO 8 DEMOS JUGABLES — CHICKEN RUN · TIME CRISIS PROJECT TITAN · TOMB RAIDER CHRONICLES — DISCO 52

Juega, compara y, si te gusta, cómpratelo

TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN JUGABLE
Aniquila a los malos e intenta salir del embrollo con todos los huesos en su sitio

CHICKEN RUN JUGABLE
Fiebres aftosas, dioxinas, hormonas, piensos envenenados... Con este panorama, a Ginger la granja le debe parecer un paraíso caribeño

BUGS & TAZ EN LA ESPIRAL DEL TIEMPO JUGABLE
Aventuras poligonales del Diablo de Tasmania y el conejo más famoso de los dibujos animados

ASTÉRIX JUGABLE
¿Te vienes el *finde* a la Galia a luchar contra los romanos?

FROGGER 2 JUGABLE
Ranas, ranas y más ranas

CRICKET 2000 JUGABLE
Quizá consigas encontrarle la gracia a este deporte más inglés que el té

MS PAC-MAN JUGABLE
La evolución de todo un clásico, que sigue siendo tan divertido como siempre

RE-VOLT 2 JUGABLE
Buggies del tamaño de un meñique a todo gas

TOMB RAIDER: CHRONICLES VÍDEO
Sólo por contemplar a la musa de los polígonos ya merece la pena

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN VÍDEO
Podría hacer sido soldador, pero decidió convertirse en uno de los personajes más simpáticos de PlayStation

VE A LA PÁGINA 103 ¡AHORA!

¡JA, JA, JA, JA, JA! ¡CREÍAN QUE ERA UN LOCO, PERO LES DEMOSTRARÉ LO EQUIVOCADOS QUE ESTABAN! MUY PRONTO EL MUNDO ENTERO SE INCLINARÁ ANTE MIS JUEGOS...

- △ Diseña tus propios juegos
- □ De regalo con la PS2
- ✕ Aprende a programar
- ○ Conquista el mundo

INSTINTO BÁSICO

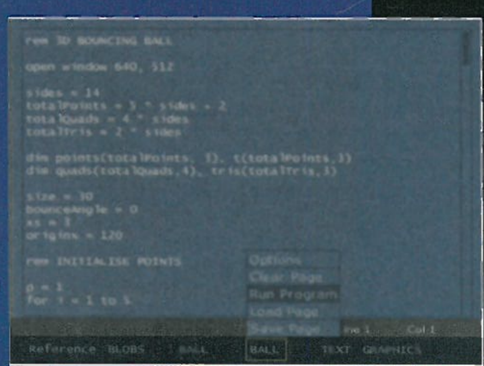
Dicen que todos llevamos un libro dentro que sólo espera a ser escrito. ¿Por qué no también un videojuego?

Para hacer videojuegos es necesario un presupuesto similar al de una película y un pequeño ejército de programadores, ¿verdad? Pues no, si te compras una PlayStation2, Sony te regalará un disco que contiene algo llamado YABASIC, una utilidad que te permite escribir juegos.

De acuerdo, nadie está diciendo que YABASIC (Otro Código de Instrucciones Universal para Principiantes, en sus siglas en inglés) vaya a hacer de ti un Hideo Kojima de la noche al día ni que te vaya a proporcionar todo lo que necesitas para sacar un nuevo *Metal Gear*, pero sí se trata de un lenguaje de programación bastante accesible que *puede* crear juegos simples y que *podría* convertirse en tu primer paso hacia un puesto de trabajo en el sector de los videojuegos.

El lenguaje informático BASIC, en el que se basa YABASIC, existe desde los albores de la era de los ordenadores personales, cuando criaturas prehistóricas como el ZX Spectrum, de Sinclair, y el Commodore 64 poblaban la tierra. Los lectores menos jóvenes quizá se acuerden de cuando tecleaban cadenas de texto que sacaban de libros y revistas, y que incluían frases tan raras como «LABEL LOOP», «REM GRAPHICS» y «GOSUB». Estas frases se te quedaban en la cabeza porque la estructura del tipo «si pasa esto, haz esto otro» del BASIC se parecía mucho más al lenguaje humano que otros lenguajes de programación más modernos como el C++. Lo ingenioso del YABASIC en la PS2 es que este lenguaje está pensado para utilizar las capacidades de diseño poligonal del sistema, con lo que brinda la oportunidad de crear juegos, y no sólo puntos, bloques y líneas onduladas.

¿Y cómo funciona? Bueno, pues introduces el disco demo, te lees el tutorial y ya puedes empezar a introducir códigos mediante el joypad de siempre (algo complicado) o bien conectando un teclado USB en el puerto de idéntico nombre de la PS2 (mucho más fácil). Puedes juguetear con los códigos de muestra que hay en el disco, tratar de escribir tus propias rutinas e incluso descargarte el resultado final a una tarjeta de memoria. Sin embargo, lo realmente interesante es la manera cómo va a integrarse en la red de consolas PS2 que Sony tiene en mente. Los programas YABASIC normalmente son tan pequeños que pueden descargarse con facilidad de páginas web o enviarse a servidores para que puedan acceder a ellos los desarrolladores u otros usuarios de PS2. Quién sabe si no acabarás viendo tu nombre inscrito en un rótulo luminoso por haber creado un juego YABASIC merecedor de algún premio... ■



Un pedazo de código. BASIC no tiene una pinta muy emocionante (derecha), pero los juegos que puedes crear sí podrían tenerla



EL MAÑANA EMPIEZA HOY

¿Te acuerdas de Yaroze?

YABASIC no es la primera incursión de Sony en el territorio de los juegos creados por el usuario. En 1997 se lanzó la PlayStation Yaroze negra, una máquina especialmente adaptada que conectada a un PC o un Mac podía utilizarse para programar. Venía con unos CD repletos de utilidades, incluyendo un compilador de C y abundantes archivos gráficos y sonoros. En nuestro territorio sólo fue posible conseguir un dispositivo de estas características a través de internet. Como era de esperar, Sony ya no soporta el formato Yaroze.

Bailoteos geométricos. Con **YABASIC** será fácil construir formas complicadas como las que puedes ver arriba y dotarlas de movimiento, lo que te abre todo un mundo de nuevas posibilidades. A diferencia de lo que pasaba con el formato Yaroze, no tendrás que comprar un paquete especializado para hacerlo funcionar; lo único que necesitas es una **PS2** y una tele



LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION

ESTE MES...



Tropezones móviles. Los tropiezos con objetos que no hayamos advertido se convertirán en uno de los mayores peligros

MINIPANTALLA

JUGABILIDAD PORTÁTIL A MANSALVA

A PUNTO DE SALIR AL MERCADO UNA BATERÍA PARA LA MINIPANTALLA DE WILD THINGS

Ésta es la noticia que todo el que se ha enganchado alguna vez a la PlayStation estaba esperando: ¡Ha llegado la PlayStation portátil! Sí, lo has oído bien, se acabó depender de un enchufe y de una pared donde incrustarlo; ya ha salido al mercado (de momento, sólo en Gran Bretaña) la primera batería para PS1.

La empresa de accesorios Wild Things, fabricante de la minipantalla que comentamos en *PSMag 50*, está a punto de sacar una batería capaz de alimentar tanto la pantalla como la PSone. La batería, del tamaño aproximado de un cartón de leche, ha sido especialmente diseñada para PSone y la complementa a la perfección.

Wild Things promete tres horas completas de autonomía antes de necesitar una nueva recarga. Luego, evidentemente, necesitarás un enchufe para volver a cargarla (lo que lleva ocho horas). Pero esto es una minucia en comparación con los beneficios que ofrece. Imagina esos aburridos viajes en coche o en tren pasando en un santiamén gracias a un torneo *ISS Pro* o a una nueva partida de *Metal Gear Solid* o *Resident Evil 3*. Las posibilidades son infinitas (y, después de jugar un día entero con la pantalla y la batería, lo cierto es que estamos impresionados).

Wild Things también promete un juego entero de accesorios



Turismo del bueno. Disfruta con unos juegos geniales mientras otro se encarga de conducir

Ponte las pilas.
Puede que parezca una aspiradora, pero en realidad es una batería

para la minipantalla. Hay una pequeña pieza cuadrada, como de vidrio, que aumenta la imagen, muy adecuada para juegos como *Silent Hill*, en los que los objetos pequeños apenas se aprecian en la diminuta pantalla. La pantalla también cuenta con conexiones externas para que puedas ver la televisión, vídeos, DVD y jugar con PlayStation2, aunque la batería sólo funciona con consolas PSone.

Otro accesorio en el que está trabajando Wild Things es un par de auriculares. Los minúsculos altavoces de la pantalla no son ninguna maravilla, por lo que los auriculares se hacen imprescindibles para apreciar el gutural rugido de cualquiera de tus coches trucados de *GT*. Pero imagínate sentir esos coches rugiendo dentro de tu cabeza; sin duda sería genial.

Por último, Wild Things está ultimando el diseño de una bolsa tipo mochila para transportar la PSone, la minipantalla, la batería y dos mandos. El prototipo que nos enseñaron era pequeño y parecía un poco justo para que cupiese todo dentro, pero también era increíblemente ingenioso. Las cremalleras están colocadas de tal forma que puedes levantar la minipantalla y utilizar un mando sin tener que sacar nada de la bolsa (no tienes que preocuparte por mantenerlo estable sobre tus rodillas durante un traqueteante trayecto de autobús). Tiene hasta un bolsillo para CD donde almacenar todos tus juegos. Por lo que a la minipantalla oficial de Sony se refiere, todavía no hay noticias fiables sobre la fecha de su lanzamiento. Una breve charla sostenida con Chris Deering, presidente de Sony Europa, apunta a que hacia finales de este verano, pero todavía no hay planes para que Sony fabrique una batería oficial. «Concebimos la PSone como una consola transportable más que como un dispositivo portátil», dijo a *PSMag*.

Eso no quiere decir que Sony no esté interesada en la jugabilidad portátil, ni mucho menos. En otra ocasión Deering reveló que nunca veríamos una PocketStation2. «La mayoría de gente ya tiene una», dijo, «y se llama teléfono móvil».

Ya se están desarrollando juegos compatibles con los teléfonos móviles, y es posible que a finales de este año ya estés entrenando a tus equipos de *LMA Manager* con tu teléfono. ■

NO QUERÍAS CALDO...

Una eternidad esperando una de estas estupendas minipantallas, y de pronto va y aparecen tres de golpe. La empresa europea de accesorios BBI ha lanzado la Screen Station para PSone, y está disponible desde ya.

Tiene una pantalla de alta resolución de 10,5 cm, ajustes de brillo y contraste, altavoces estéreo integrados y un control de volumen. También viene con un adaptador para el mechero del coche, por lo que puedes jugar con tu PSone en el coche sin necesidad de recargarla. Por otro lado, la empresa estadounidense Interact también está a punto de exportar su pantalla a Europa, y puedes estar seguro de que, en próximos números, tendrás un análisis exhaustivo de estas joyas.



Juguetito para el coche.
Pronto todos seremos tan afortunados como él

OFF THE RECORD

● Infogrames y United Media han firmado un acuerdo según el cual los famosos personajes de Charles Schultz —Snoopy, Carlitos y el resto de la pandilla— serán protagonistas de nuevos videojuegos. La reciente muerte de Schultz acabó también con las viñetas que diariamente dibujaban las aventuras en papel del grupo. Pero el encantador Snoopy, que tuvo la desgracia tiempo atrás de convertirse en un símbolo pijo, y sus amigos seguirán viviendo en los videojuegos que se publicarán para PSone, PS2, Dreamcast, PC, Mac y las venideras Xbox, GameCube y Game Boy Advance. El primer lanzamiento será para esta última y se llamará *Snoopy Tennis*.

● Rayman, el famoso héroe de inmensa nariz sin piernas ni brazos de Ubi Soft, ha vendido nueve millones de unidades de sus videojuegos en todo el mundo desde 1995. Además, EB Online, el brazo en Internet de Electronics Boutique, el minorista más grande del Reino Unido, ha nombrado a *Rayman 2: The Great Escape* «Mejor Juego de Plataformas del Año». Por su parte, *Rayman Revolution* para PlayStation2 ocupa el puesto número uno en la lista de los más vendidos de Amazon.com.

● El juego *¿Quiere ser millonario?* arrasa en Gran Bretaña. El videojuego basado en el concurso televisivo del mismo nombre que en España presenta el peculiar Carlos Sobera, llegó a la primera posición de las listas de ventas inglesas desde que saliera al mercado el pasado mes de septiembre. Veinte semanas después sigue manteniéndose entre los primeros puestos y seguro que no es por sus gráficos ni por su argumento. El juego no es más que el traslado del programa que gestiona el funcionamiento del concurso televisivo a un PC y a las consolas Dreamcast y PSone. En el videojuego, que en España será distribuido por Proein a partir de junio, juegas solo o contra otros cuatro concursantes. La estética, los sonidos y los efectos especiales son los mismos que los del programa televisivo para procurar una mayor inmersión. Tampoco faltan los comodines pero lo que sí es virtual son los millones. En España tendremos que esperar hasta junio para intentar convertirnos en millonarios virtuales, eso sí, sin la colaboración de Carlos Sobera, que no pondrá su voz al juego.

● Sony, Sega y Namco han alcanzado un acuerdo de colaboración para desarrollar juegos para máquinas recreativas. Las tres compañías tendrán mucho que decir en lo que se refiere al futuro de los centros recreativos: una combinación de los clásicos locales llenos de máquinas pero con acceso al mundo de la red, utilizando el hardware de PlayStation2. Las nuevas recreativas tendrán cámaras y monitores de vídeo y estarán conectadas a una red de alta velocidad que permitirá a los usuarios intercomunicarse. Aún se desconoce cuándo se convertirá este proyecto en realidad pero sí es seguro que los japoneses serán los primeros en probar las nuevas recreativas y, muy probablemente, los únicos. ¡Ay pena, penita, pena!

NUEVA AVENTURA

LOS GOTHOS Y LAS SOMBRAS

INFOGRAMES, A PUNTO DE LANZAR LA AVENTURA ÉPICA TECHNOMAGE

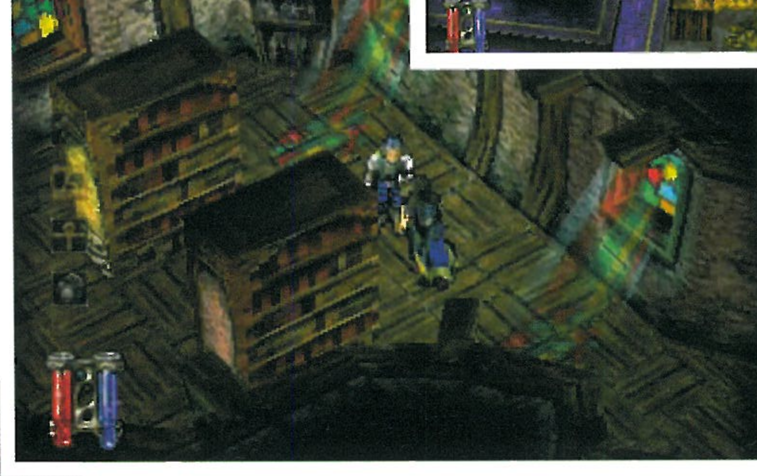
Está previsto que la típica mezcla rolera de demonios, duendes y Edad Media reciba una inyección de adrenalina el próximo abril con el lanzamiento de *Technomage*, desarrollado por Sunflowers y distribuido por Infogrames.

A pesar de los elementos típicos de un JDR y el sistema de combate por turnos, *Technomage* es más una aventura de acción lineal que un juego de rol.

Tú eres Melvin, un aprendiz de druida de 20 años que conoce a Talis, una decidida mujer de tu misma edad. Juntos, emprenderéis diversas aventuras en el fantástico mundo de Gothos, interaccionando con cerca de 50 personajes no jugables a través de ocho escenarios distintos.

El guión gira en torno a unas criaturas horripilantes del mundo subterráneo que amenazan con invadir todo el planeta. Tu habitual tarea de aporrear a los malos y ayudar a los lugareños se intercala con combates contra enormes enemigos finales. Infogrames ha prometido enfrentar al jugador contra bestias increíblemente poderosas.

Cada contrincante tiene su punto débil, de modo que para salir airoso deberás utilizar la cabeza además de los puños. Por el camino te enfrentarás con todo tipo de enemigos, desde abates a simios, utilizando tanto armas típicas de la Edad Media como tu propia magia. ■







En-rol-ate. *Technomage* combinará elementos de aventura con un guión y un sistema de combate típicos de los JDR

«A pesar de los elementos típicos de un JDR, es más una aventura de acción que de rol»

SE ACABÓ EL PASTEL

DESMADRE GIMNÁSTICO

SE AVECINA UN PERIFÉRICO DE *STEPS*

Si eres de los que levantas el brazo con la cabeza gacha al oír la pregunta «¿Quién se ha comido todo el pastel?», aquí tienes un invento que puede serte de gran utilidad.

El fabricante japonés Twilight Express ha ideado el estrambótico *Happy Diet*, un juego de gimnasia que te permite librarte de esos kilitos de más y endurecer los músculos flácidos.

El juego, que viene con su propio y aeróbico periférico de *steps*, pretende tanto instruirte en las artes de la alimentación saludable como arrancarte del sofá. Primero, eliges qué comida quieres consumir de entre la ofrecida por una despensa virtual, con útil guía nutricional incluida, y a continuación aplicas tu menú a la vida real. Una vez decidido el tipo de lechuga que vas a comprar en el súper, sigues la tabla de ejercicios sugerida por el juego con la máquina, que traslada tus esfuerzos a la pantalla en forma de personaje haciendo *footing*. Igual que con *Dancing Stage Euro Mix*, el juego te dice cuántas calorías has quemado en cada sesión. ¿Quién dijo que los videojuegos no eran saludables? ■



Al final de la escalera. Más juegos gimnásticos a la vista

CAMPAÑA DE KONAMI

¡TU NOMBRE EN *METAL GEAR SOLID 2*!

¿SOLID SNAKE SE LLAMÁ PEPE PÉREZ? ¡HUMMM!

El nombre no determina la personalidad. Está claro que un hombre llamado Manolo Sánchez no tiene por qué ser menos valiente, aguerrido y duro que otro bautizado como Humphrey Bogart, por poner un ejemplo. Pero el caso es que tiene menos *glamour*, qué le vamos a hacer.



Al menos para nosotros, lo mismo a un japonés el nombre de Pepe Pérez le suena igual de potente que a nosotros John McThorton. El caso es que puede que alguno de los personajes del esperadísimo *Metal Gear Solid 2* se llame como tú gracias a la campaña «¡Tu nombre en *MGS2*!» que ha puesto en marcha Konami. Si quieres participar lo único que tienes que hacer es ir a la página web de la compañía nipona (www.konami.co.jp) y rellenar un formulario con tu nombre, sexo, grupo sanguíneo, nacionalidad, fecha de nacimiento y tu dirección de correo electrónico. El equipo de desarrollo estudiará todas las propuestas y hará una selección. Los nombres y datos elegidos aparecerán en las placas de identificación que llevarán los soldados enemigos en todas las versiones. Aún no se ha revelado cómo se utilizarán las chapas ni cómo se podrán reconocer los nombres inscritos en ellas. Lo que sí se sabe con certeza es que un soldado o el mismísimo Solid Snake podrían pasear tu nombre por el mundo entero. ■

TOMB RAIDER, LA PELÍCULA

ANGELINA QUIERE REPETIR

JOLIE FIRMA POR DOS PELÍCULAS *TR* MÁS

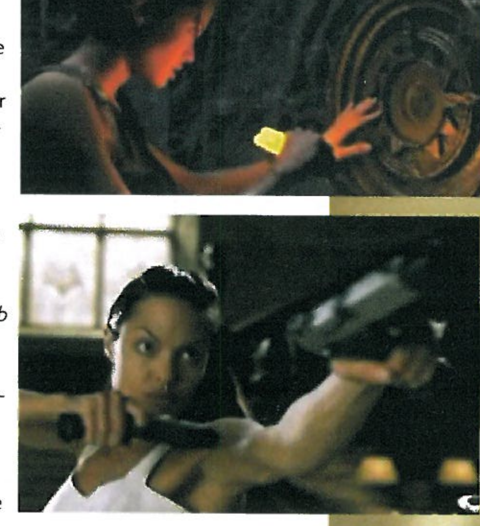
Tras años de espera, por fin se está rodando la película *Tomb Raider*, y Angelina Jolie se lo está pasando tan bien que ya ha firmado para otras dos películas de Lara, siempre y cuando la primera resulte un éxito de taquilla, claro.

Por Hollywood corre el rumor de que, cuando finalmente el 15 de junio se estrene allí *Tomb Raider The Movie*, la película será un gran éxito (como mínimo, si atendemos al fervor que ha despertado el *trailer* que circula por Internet). El *trailer* desvela poca cosa del argumento, pero sí que permite hacerse una idea de la acción que se cuece. Lara se aferra a cuerdas, dispara a robots gigantes y libra brutales combates contra soldados armados hasta los dientes al tiempo que se balancea con una cuerda elástica.

Los escenarios también tienen una pinta asombrosa: un templo inmenso que decididamente recuerda a los de *Tomb Raider*, o la indumentaria de Lara, que se mantiene fiel al estilo del juego. Y esto es precisamente lo que más nos impresionó; el hecho de que la película hará disfrutar de verdad a los fans de *Tomb Raider*.

Chris Barrie, protagonista de la serie de televisión británica *Red Dwarf*, ha confirmado su aparición como actor secundario (el mayordomo, según parece); igual que el padre de Angelina Jolie, John Voight, que curiosamente hará el papel de Lord Croft, o sea... el padre de Lara. Qué apropiado.

Para mantenerte al día de las últimas noticias, descargarte el *trailer* o contemplar montones de imágenes de la película, pon tu navegador rumbo a www.tombraidermovie.com. ■



Lara en carne y hueso. Angelina Jolie en *Tomb Raider The Movie* (arriba, derecha) e imágenes de la película











¡EXCLUSIVA!

PERDIDO EN LA CARRETERA

THE GETAWAY CONTIENE UN NIVEL JUGABLE PARA PS1



No hace mucho, durante un viaje para ver uno de los juegos para PlayStation2 más esperados, *The Getaway*, nos enteramos de algo increíble: esta épica aventura de gángsters estaba pensada originalmente para la PlayStation original.

De hecho, el desarrollo para PS1 de esta aventura de conducción se remonta a 1999. El estudio de desarrollo de Sony, Team SoHo, llegó a acabar totalmente el primer nivel justo antes de que se detuviera el proceso de diseño. Se dijo que el equipo estaba la mar de contento con el aspecto del juego (por lo visto, el diseño casi hiperrealista de las calles era una maravilla). Pero la dura competencia de títulos semejantes como *Driver* y su secuela coincidió con la llegada de *kits* de desarrollo para PlayStation2, así que los productores de Team SoHo, en lugar de hacer un refrito a partir de un juego para PS1, optaron por dar el paso al sistema de nueva generación lo antes posible y se llevaron consigo el *The Getaway* inacabado para convertirlo en un título de PS2 totalmente nuevo.

Aquel primer nivel todavía existe, y está escondido y cubierto de polvo en algún rincón del almacén de SoHo... Puedes estar seguro de que removeremos cielo y tierra hasta dar con este tesoro oculto para PS1... ■



Se escapó: Estos seductores pantallazos de *The Getaway* para PS2 no hacen sino acrecentar la rabia que nos da saber lo poco que faltó para que antes fuese un juego para PS1

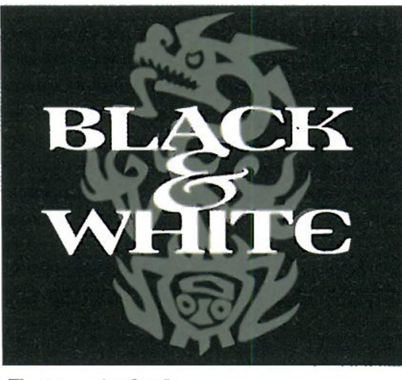
LA VERSIÓN PARA PSone SALDRÁ EN JUNIO

PETER MOLYNEUX, UN DIOS EN EL OLIMPO DE LOS VIDEOJUEGOS

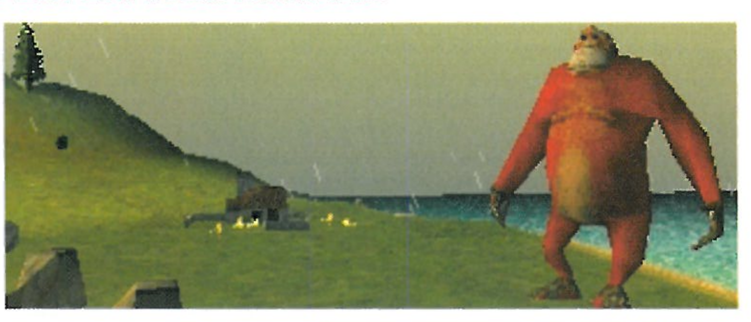
BLACK AND WHITE ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS DEL AÑO

Es el gurú europeo de los videojuegos, uno de los desarrolladores más respetados dentro y fuera del Viejo Continente. Fundador de los estudios Bullfrog Productions y Lionhead, padre de títulos como *Populous: El Principio, Powermonger, Syndicate, Magic Carpet, Dungeon Keeper, Theme Park* y sus secuelas, miembro del jurado que concede los premios de la Academia Británica del Cine y la Televisión (BAFTA)... Vamos, una joya de hombre.

Muchos de vosotros ya habréis deducido que hablamos de Peter Molyneux, cuyo último trabajo, *Black&White* (*Proyecto Play, PSMag 51*), en el que lleva inmerso tres años, es uno de los juegos de PC más esperados del año. Y también de PlayStation, ya que Krysalis está realizando la conversión para PSone. La editora de la versión para la pequeña de Sony, Midas Interactive, organizó un encuentro con periodistas europeos en Reading, un pequeño pueblo a menos de una hora de Londres. Allí tuvimos la oportunidad de ver una versión *alpha* del título que prepara Krysalis y de conocer a Molyneux. Como si de una estrella de cine se tratara —con jefa de prensa incluida— el creador de *B&W* hizo su aparición en la sala de prensa, contestó muy amablemente a las preguntas que le planteamos los periodistas allí presentes (alemanes, holandeses, italianos, ingleses, portugueses, franceses y españoles) y se marchó. Éste es el resultado de aquel encuentro.



Este símbolo tribal es el logotipo de Black & White. Blanco y negro, el bien o el mal, dragón o bufón... El caso es que en *B&W* descubrirás que casi todo es gris







BLACK AND WHITE, DATOS ADJUNTOS

Escenarios
- Tres parajes distintos.
- Los días son completos, desde que amanece hasta que anoche.
- Climatología real y sus consecuencias.
- De 5 Mb a 192 Kb.

Habitantes
- 2000 polígonos, 30 por segundo.
- Nueve tribus distintas, cada una de ellas con características especiales.
- 1.500 habitantes en algunas ciudades.
- Diferentes trabajos.

Hechizos
- De ataque: bolas de fuego, de luz...
- De defensa: escudos, curaciones...
- De creación.

Criaturas
- 300 polígonos cada una.
- De dos a seis colores.
- *Morphing* de texturas
- Técnicas de animación avanzada por cuaterniones

PETER MOLYNEUX

P.- ¿Por qué una versión para PSone y no para PlayStation2?

R.- Empezamos a desarrollar *B&W* en febrero de 1998. Obviamente, hace tres años no existía PlayStation2, ni siquiera circulaban rumores sobre ella, así que no nos podíamos plantear hacer una conversión para una consola inexistente. Pero habrá una versión para PS2 en un futuro próximo.

P.- ¿Cómo surgió la idea de hacer un juego tan peculiar como *B&W*?

R.- Todo empezó cuando terminamos de hacer *Dungeon Keeper*. Yo no estaba totalmente contento con ese juego. La gente que lo iba probando me decía «es un gran juego pero...». Y unos me comentaban que les hubiese gustado que fuera más lento, otros que más rápido... A un desarrollador se le plantea el reto de encontrar la mejor manera de unirlo todo en un juego, cómo satisfacer al mayor número posible de jugadores. Eso es lo que queríamos hacer, un juego donde la gente pudiera ser y hacer lo que quisiera, ser bueno, ser malo... Que no fuera el diseñador el que decidiera el papel del jugador, que fuera él mismo y su manera de interactuar los que decidieran el rumbo de la historia. Hemos conseguido hacerlo en la versión para PC y Krysalis está haciendo un gran trabajo porque han sido capaces de trasladar el espíritu de *B&W* a la versión para PSone. No es fácil convertir un juego para PlayStation cuando ha sido diseñado para otra plataforma, más aún para PC. Estamos haciendo cosas que en teoría no pueden hacerse en esta consola: poner en manos del jugador su propia historia, reflejar un mundo en tres dimensiones en el que puedes moverte a tus anchas...

P.- Y las criaturas, ¿de dónde sacó la idea de crearlas y educarlas?

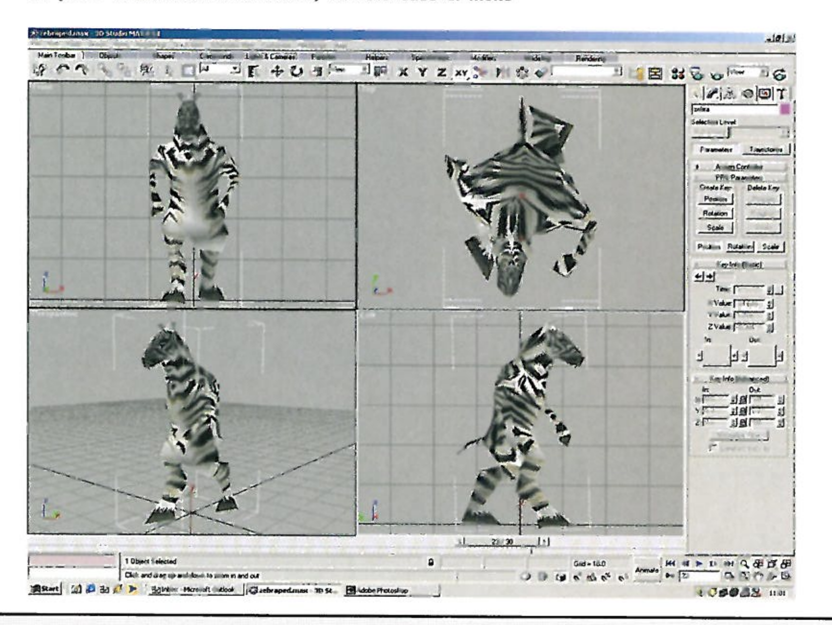
R.- También surgió cuando estábamos terminando *Dungueon Keeper*. Yo tenía uno de estos estúpidos huevos de *Tamagotchi*. Cuando estás inmerso en un proyecto como el de *Dungeon Keeper* trabajas 20 horas al día y casi no tienes contacto con ningún ser humano. Así que, para compensar ese aislamiento, empecé a cuidar a mi *Tamagotchi* con mimo, lo llevaba conmigo a todas partes. Un día lo dejé encima de una mesa y uno de los testeadores lo tiró en una taza de café. Me quedé echo polvo, me sentí fatal. Entonces pensé que si se puede crear un lazo afectivo con un huevo de plástico, ¿qué pasaría si pudiéramos crear algo que interactuara contigo, que evolucionara, que aprendiera de ti? Lo que es realmente divertido y excepcional de *B&W* es el lazo emocional que estableces con la criatura que has creado.

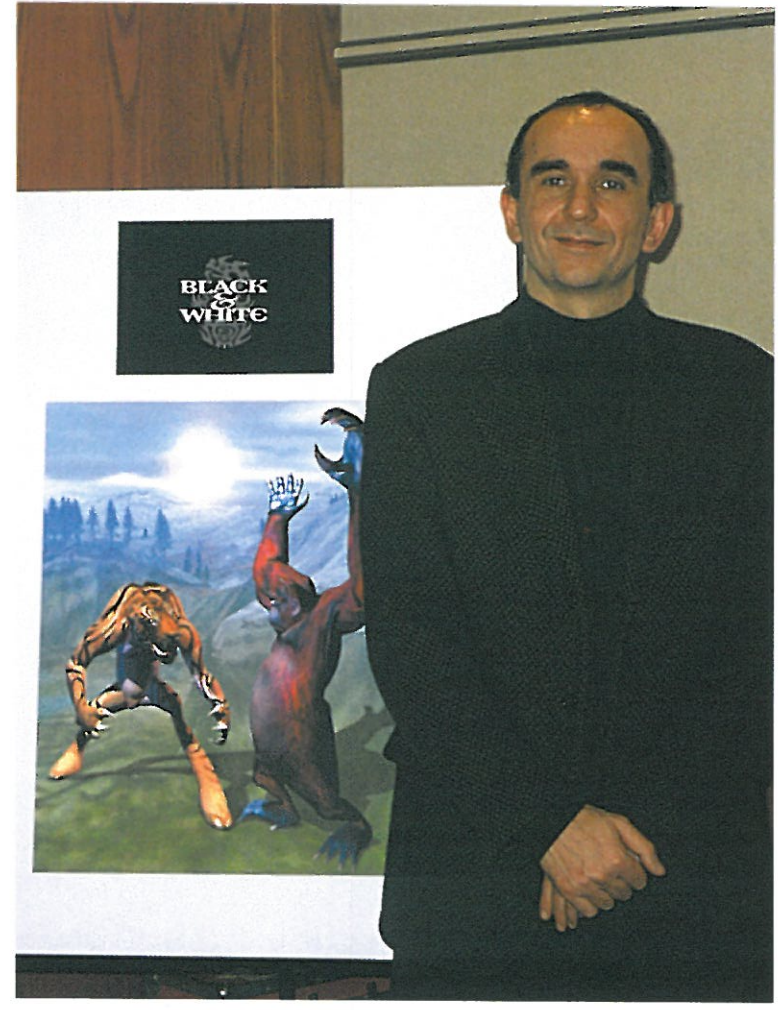
P.- La IA de las criaturas en la versión para PC, la cantidad de parámetros que conforman su comportamiento, hacen que cada uno de estos animales tenga un carácter único. ¿Cómo se ha resuelto este aspecto en la versión para PSone?

R.- Obviamente, la IA de las criaturas de la versión para PC es mayor. Pero en la versión para PSone, más que IA, lo que pierden es capacidad de conectividad. En la versión para PC, por poner un ejemplo, si tu criatura recoge una roca piensa distintas cosas que podrías hacer con ella: aplastar a alguien, derribar una puerta, apartarla del camino... En la versión para Play-Station, pilla la piedra y sabe que sirve para hacer una cosa, pero sólo una. Esto afecta a la sofisticación del juego, no a la jugabilidad.



Este puede ser uno de tus reinos en la Tierra, poblado en el que ejercerás tu poder a través de tu criatura, en este caso el mono





Peter Moulyneux posando para las cámaras de ***PSMag***

P.- ¿Por qué esa cierta obsesión suya de jugar a ser un dios?

R.- Puede que la gente piense que trato de conquistar el mundo o alguna locura parecida. Sin embargo, lo que pretendo es trasladarme a la infancia, recordar esos años. Un niño en una playa es capaz de construir, con un simple palito y la arena, los mundos más increíbles. Yo quería plasmar esa capacidad. Una de las cosas que más me gustan de mi trabajo, y de *B&W* en especial, es la posibilidad de crear un mundo y ponerlo en las manos del jugador para que haga con él y en él lo que quiera.

P.- El nivel de detalle de los escenarios de *B&W* para PC es abrumador. A la hora de diseñarlos, ¿dónde se pone el límite?

R.- No suelo basar la preproducción en hacer bocetos de los escenarios y los personajes en papel, entre otras cosas para evitar el espionaje. Diseñamos, por decirlo de alguna manera, a lo bruto, directamente en la pantalla del ordenador. Esto provoca algo parecido a lo que ocurre con un cuadro: siempre hay un retoque que dar, una luz que matizar, un objeto que se puede añadir. Cuando crees que has terminado con un escenario te parece que si añadieras un par de árboles aquí y unas cabañas más allá el resultado sería mejor. Son pequeñas cosas que de repente se te antojan imprescindibles. Lo que ocurre es que nunca terminas, siempre quieres más... Hasta que alguien de tu equipo te para los pies y te dice que ya está bien.

P.- Las criaturas de *B&W* no mueren. ¿Por qué?

R.- Ésta fue una decisión complicada. Al principio nos planteábamos si debían morir o no. Pero de nuevo volvió a aparecer el *Tamagotchi*. Cuando murió ahogado en aquella taza de café me juré a mí mismo que nunca más volvería a tocar otro, había perdido el mío y ninguno podía ser igual. Si tu criatura muere después de horas de juego en las que la has creado, educado, haciéndola única, no querrás volver a empezar; eso fue lo que nos empujó a tomar la decisión de que no perecieran. Pero sí pueden ser gravemente heridas, perdiendo su capacidad para hacer conjuros, atacar y defenderse, haciendo que tú, a su vez, pierdas poder y desaparezcas.

P.- Lionhead empezó a desarrollar *B&W* —PC— hace tres años y su lanzamiento ha llegado con un año y medio de retraso. ¿Con qué problemas os habéis encontrado?

R.- *B&W* es un juego de divinidades que se basa en una historia. Quizá penséis que la tecnología del juego es sensacional, pero para nosotros lo más difícil ha sido incorporar el argumento. Se trata de una historia lineal, que se va desarrollando según juegas, no está predeterminada. Yo tenía muy claro que lo que iba a hacer de *B&W* un título especial era la historia. También creía que sería fácil escribirla e incluirla en el juego pero, al final, necesitamos la colaboración de guionistas de cine y televisión y nos llevó un año hacerlo, cuando yo pensaba que podíamos lograrlo en tres meses. Nunca me había pasado nada parecido porque en los otros juegos la historia estaba supeditada a los distintos niveles, no era un argumento continuo, lineal.

P.- ¿Y cuál es el desenlace?

R.- Lo único que os puedo decir es que siempre he odiado cómo terminan juegos como *Zelda*, cuando llegas al final resulta que te has convertido en el héroe del mundo y ahí se acaba todo. En *B&W* no es así. De hecho, lo interesante empieza donde los demás terminan.

P.- ¿Se considera ángel o diablo?

R.- Yo soy diablo... Es broma, lo que pasa es que tengo que probar el juego y, claro, me toca hacer de malo. Lo que puedo asegurar es que, cuando estás muy estresado, ser cruel es muy relajante.

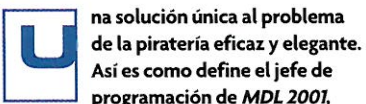
P.- En una ocasión, auguró que el futuro de los videojuegos está en las consolas. ¿Va a ser *B&W* su último juego para PC?

R.- No sé si he dicho eso o no alguna vez. Lo que creo es que hay ciertos juegos, como *Civilization*, *Age of Empires* o *Alerta Roja* que son para PC, necesitan un ratón para jugar. Pero luego están los títulos dirigidos a un mercado de masas, juegos con una historia que son mejores para consola. De todas formas, estoy convencido, aunque parezca una frivolidad, de que lo determinante a la hora de elegir entre PC o consola es la forma de sentarse; la consola es para jugar relajado, tirado en un sillón. El PC requiere más atención y concentración, estar sentado en una silla, con una mesa... Y no, *B&W* no va ser mi último título para PC. ■

CONTRA LA PIRATERÍA

CODEMASTERS CREA UN SISTEMA DE BLOQUEO

MANAGER DE LIGA 2001 SERÁ EL PRIMERO EN INCLUIRLO



Una solución única al problema de la piratería eficaz y elegante. Así es como define el jefe de programación de *MDL 2001*, Simon Prytherch, el sistema antipiratería creado por Codemasters, que provoca que un juego ilegal de PlayStation se degrade progresivamente.

El problema de la piratería en videojuegos es cada vez mayor; está causando graves daños económicos a la industria y a otros sectores dependientes de ella, como las tiendas especializadas, y, además, facilita el acceso de los chavales a juegos no recomendados para su edad, provocando problemas sociales y de rechazo a los videojuegos por parte de determinados sectores de la sociedad. Para hacer frente a esta lacra, Codemasters ha decidido actuar de cara al lanzamiento de *Manager de Liga 2001*, que llegará a las estanterías de los comercios el 23 de marzo.

A pesar de que es prácticamente imposible evitar que un juego sea copiado física e ilegalmente duplicado, Codemasters ha incluido un código encriptado en el software de *MNL 2001* que permite identificar si está siendo jugado desde un CD pirateado. Si dicho código se ejecuta, instiga automáticamente un número de cambios sutiles que afectan negativamente la jugabilidad. Gracias a este software automodificable el juego pirata es idéntico al original... al principio. Después de un breve espacio de tiempo algunos elementos del juego empezarán a fallar. Por ejemplo, el equipo de fútbol escogido por el usuario empezará a jugar cada vez peor. Según la compañía, los cambios acaban siendo tan serios que el juego se convierte en poco más que una demo. Este sistema supondrá un avance muy importante en la lucha contra la piratería. Como explica Simon Prytherch, programador jefe de *MDL 2001*, «rompe con todo lo que se ha hecho hasta ahora. Al tratarse de un código encriptado será realmente difícil que un *hacker* piratee el juego. Pero lo más importante es que, dadas sus características, el usuario de una copia ilegal nunca podrá estar seguro de que su juego no va a empezar a fallar en cualquier momento, lo que generará desconfianza hacia el software ilegal. La compra de copias piratas dejará de ser rentable para el consumidor.»

MDL 2001 será el *conejillo de indias*, pero Codemasters está estudiando diferentes sistemas anrtipiratería adaptados a cada uno de los títulos que lanzará, «haciendo que nuestros juegos sean cada vez más seguros», añadió Prytherch. El programador jefe del primer juego que incluirá el código automodificable explicó que éste es el resultado «de un proceso de programación realmente complejo, cuyo coste se ve reflejado en la cantidad de horas de trabajo que hemos invertido en su elaboración.»

En cuanto a la reacción que ha podido provocar este sistema en el resto de la industria, Prytherch aclaró que «Sony aún no se ha pronunciado al respecto, pero nos consta que apoyan toda iniciativa que ayude a combatir esta lacra que afecta a nuestro sector.»

Aún tendremos que esperar un tiempo para comprobar la utilidad de este nuevo sistema que, si funciona, podría ser aplicado por el resto de compañías. ■

BÉISBOL EN PLAYSTATION2

¿Cuántas películas has visto relacionadas con el béisbol? Seguro que más de una; *Fanático*, *El mejor*, *Ellas dan el golpe*, *Campos de sueños*... El béisbol forma parte de la vida de los norteamericanos, no en vano es el deporte nacional. Además de saber que se juega con un bate, que hay que correr y tirarse sobre una especie de almohadillas y que algunos llevan una especie de máscara, ahora puedes descubrir la espectacularidad y el encanto de un deporte totalmente desconocido por estas latitudes. *All Star Baseball 2002*, de Acclaim, tiene todos los detalles para que aprendas de una vez de qué va eso del béisbol. El juego se lanzará en mayo, pero antes puedes ir echándole un vistazo a los vídeos y las pantallas de la página web de Acclaimsports. ¡No sabrás si estás viendo un canal de televisión norteamericano o *All Star Baseball 2002*! Al fin y al cabo, 200 millones de americanos no pueden estar equivocados.

www.acclaimsports.com/asb2002/movies
www.acclaimsports.com/asb2002/screenshots

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL SE LIBRARÁ EN PS2

CODEMASTERS CONFIRMA *PRISONER OF WAR** PARA EL PRÓXIMO INVIERNO



«Un juego de máxima prioridad para Codemasters». Así califica la compañía *Prisoner of War, que se publicará en el invierno 2001/2002 para PC y PlayStation2 y no se descarta lanzarlo para otras plataformas futuras.**

Desarrollado por Wide Games, *Prisoner of War** continúa con la apuesta de Codemasters por las plataformas de nueva generación, para las que ya están en marcha proyectos como *MTV Music Generator 2, World Championship Snooker* y *Manager de Liga*. *Prisoner of War** refleja la intriga, el peligro y el heroísmo de los intentos de fuga aliados de los campos de prisioneros de guerra durante la Segunda Guerra Mundial. Se trata de una aventura de acción en tercera persona en la que la valentía, la astucia y el sigilo serán imprescindibles para lograr el éxito.

El juego está ambientado en cuatro campos alemanes de prisioneros de guerra durante 1941 (Salónica, Stalag Luft I, Stalag Luft III y el Castillo de Colditz), los jugadores controlarán cuatro oficiales aliados (británico, francés, holandés y estadounidense) capturados por los alemanes. Todos los personajes son expertos en fugas aunque cada uno está especializado en un área. Y todos tienen el mismo objetivo: escapar.

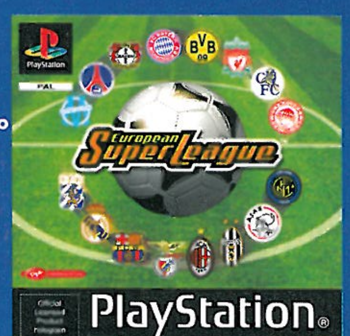
Los personajes se controlan de forma independiente mientras intentan escapar de sus respectivos campos de prisioneros antes de reunirse finalmente en Colditz —la prisión de alta seguridad de los alemanes— y cooperar en la Gran Evasión, el intento de fuga más arriesgado de la II Guerra Mundial.

Gracias al potente motor 3D Atlas, *Prisoner of War** proporcionará un espectáculo visual al jugador, utilizando gráficos y efectos sonoros para recrear con fidelidad la angustiosa atmósfera de los campos de concentración. Cada uno de los campos estará modelado con un altísimo nivel de detalle. Personajes y objetos serán interactivos, proporcionando una increíble libertad al jugador. Los personajes principales del juego son especialistas en las habilidades necesarias para escapar de los campos de prisioneros de guerra: deportivas, de espionaje, personalidad, idiomas...

El presidente de Codemasters, David Darling, ha dicho sobre *Prisoner of War** que «nos encontramos ante un juego estrella para la temporada de invierno. Es un juego en el que se conjugan a la perfección acción y sigilo, creando una experiencia de juego absorbente. Es uno de los siete proyectos que desarrollan estudios externos.» ■

Título provisional

PRESENTACIÓN DE *EUROPEAN SUPER LEAGUE*



¿Qué mejor marco que un estadio para presentar un juego de fútbol? Y si encima es el Santiago Bernabéu, mejor que mejor. Eso mismo debieron pensar en Virgin Interactive España, que organizó la presentación de las versiones para Dreamcast y PSone en la Sala de Trofeos del Real Madrid. El equipo merengue es, junto al F.C. Barcelona, uno de los dos únicos equipos españoles que aparecen en el juego. Tras la presentación, un tentempié y unos sobres sorpresa cortesía de Virgin. Y mira tú por dónde una redactora de esta revista se llevó el gato el agua porque su sobre contenía dos entradas para los cuartos de final de la Champions League que jugará el Real Madrid contra el equipo Aún No se Sabe. Para terminar, un vueltecita por la Sala de Trofeos: un recorrido por la historia y los éxitos del Real Madrid que nos sirvió para comprobar los cientos de torneos, copas, ligas y campeonatos que existen en el mundo. Y también para preguntarnos si existirá un entrenamiento especial para que los futbolistas puedan, llegado el momento, sujetar y levantar algunos trofeos realmente gigantestos. ■

POR INICIATIVA DE ADESE

CASI LA MITAD DE LOS ESPAÑOLES SE DECLARA JUGADOR

«LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA», PRIMER ESTUDIO SOCIOLÓGICO DEL SECTOR

«La industria está haciendo sus deberes. Queremos que los medios de comunicación hablen de la percepción real de los videojuegos que existe en nuestro país.» Así explicó el presidente de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), Ignacio Pérez, las razones que les llevaron a encargar el primer estudio sociológico del sector, titulado «Los videojuegos en España». El informe, realizado por el equipo del afamado sociólogo Amando De Miguel, se presentó el 20 de febrero.

Precisamente, la diferencia entre la percepción real de los videojuegos que arroja el informe y la que reflejan algunos medios de comunicación general es una de las cosas que más han llamado la atención de De Miguel. «Circulan muchos estereotipos alrededor del software de ocio que no se corresponden con la realidad. ¿Por qué? Pues porque es algo nuevo, impacta, impresiona y, sobre todo, porque da titulares escabrosos. Las razones de esta disociación habría que preguntárselas a algunos periodistas», comentó. Los datos de la encuesta son clarificadores: de los 1.500 entrevistados, el 78% opina que se contemplan escenas más duras en otros medios y en la vida cotidiana, el 56% que se ha creado demasiado alarmismo al respecto y el 41% que los videojuegos violentos son una excepción dentro del sector. También es cierto que un 90% piensa que se debería regular con más empeño el sector, pero la encuesta se hizo antes de que se anunciara la adopción del Código Ético de Autorregulación Voluntaria, que empezará a aplicarse el 31 de marzo.

Otra de las conclusiones importantes que desvela el estudio es que no existe conciencia social sobre la piratería de videojuegos como delito. Los usuarios simplemente aprovechan el precio inferior de las copias ilegales, no reparan en los daños que pueden estar causando a una industria que, por otra parte, consideran que «ya gana bastante dinero.» «Ocurre lo mismo con la música, con las fotocopias de los libros, con el fraude a Hacienda, con las personas que no reciclan el papel o los envases... Es una cuestión de conciencia cívica, de cultura», explicó el autor del estudio, que dijo que la cuarta parte de los usuarios entrevistados admitió tener juegos ilegales en casa. Además de los perjuicios económicos, la piratería es un elemento de descontrol porque facilita el acceso de menores de edad a videojuegos no recomendados para ellos.

Los videojuegos constituyen una forma de entretenimiento generalizada entre los españoles: el 70% conoce este tipo de software. Su uso está más extendido entre los hombres (65%) que entre las mujeres (31%) y más entre los jóvenes que entre los adultos. El 45% de los entrevistados se declara jugador (habitual 12% y esporádico 33%), mientras que el 54% no es usuario de este tipo de entretenimiento.

De los 1.000 hogares usuarios de videojuegos, son más los que disponen de consolas que de ordenadores personales. Se consideran más partidarios de los videojuegos los usuarios de consolas (81%) que los que manejan juegos en PC (61%).

ADESE piensa repetir el estudio en años sucesivos para observar la evolución de un sector cuya importancia económica y social es cada vez mayor. «Nos encontramos ante una realidad nueva. Llegará un momento en el que los videojuegos sean algo tan usual y extendido como la televisión o el teléfono», vaticinó De Miguel. ■



HAVAS INTERACTIVE SE CONVIERTE EN VIVENDI UNIVERSAL

SIERRA STUDIOS LANZARÁ HALF - LIFE PARA PS2

Havas Interactive, especializado en la edición de software de gran consumo para PC, se ha convertido en Vivendi Universal Interactive Publishing. Tras el cambio de nombre sus estudios se han reagrupado bajo las divisiones Juegos y Educación de la nueva estructura de Vivendi, organizada en cinco mercados principales: juegos, educación, literatura, salud e información.

La división de Juegos integra los estudios Blizzard Entertainment, Sierra y Universal Interactive. Precisamente Sierra Studios, junto con Gearbox Software, está desarrollando *Half - Life* para PlayStation2. El juego, que en su versión original —para PC— ha obtenido múltiples premios, incluirá las partidas a muerte y los modos multijugador y se lanzará durante el segundo trimestre de este año.

Half - Life para PlayStation2 presentará una completa adaptación del juego original, así como los modos multijugador y las extensiones del universo de *Half - Life*, además de una nueva y avanzada tecnología aumentada con personajes, armas, ambientes adaptados y niveles. «La avanzada tecnología de PlayStation2 nos permitirá llevar la trepidante acción de *Half - Life* a niveles superiores», manifestó el Vicepresidente de Marketing de Sierra Studios, Kim Veevaert. «Dada la popularidad de la franquicia, así como la capacidad de la nueva generación de consolas, esperamos que el juego sea un título de referencia de PS2», añadió.

Además, Sierra cuenta con la colaboración para el desarrollo de *Half - Life* para la PS2, de Sony, con Gearbox Software, que se fundó en enero de 2000 y que está formado por un equipo de veteranos desarrolladores norteamericanos. *Opposing Force* fue el primer título de la compañía y obtuvo el prestigioso premio de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas al Mejor Juego de Acción del año pasado. ■

RETRO LIMBO

¿El juego con el que animaste un cumpleaños aburrido, o el juego con el que te aburriste hasta que te regalaron otro en tu cumpleaños? Puede que ambas cosas.

POR QUÉ ME GUSTA *BUST A GROOVE*

Ya hay que ser petardo para no apreciar este juego. Los gráficos son geniales, y la captura de movimientos es de lo mejorcito que ha pisoteado una Play. Pero es que la música se sale por todas partes... Es imposible, IMPOSIBLE, ver moverse a Hiro al ritmo de «Natural Playboy» y no acabar dándole a pies y cabeza cual Travolta en *Fiebre del Sábado Noche*. Y cuando por fin apagas la consola, sigues tarareando, porque no hay forma de que te quites la tonadilla de encima. Vas por la calle sacudiendo la pelvis, dándole a los brazos y haciendo tonterías con la barbilla, como si acabaras de ver una peli de Jackie Chan. Y entonces, llegas a la disco. Pero en lugar de convertirte en el rey de la pista... ¡haces el más espantoso de los ridículos! No serás tan cretino como para echarle la culpa al juego, ¿verdad? Divertidísimo.

Javier Lourido Estévez



POR QUÉ DETESTO *BUST A GROOVE*

Bueno, bueno, eso de «detestar» suena muy fuerte... Dejémoslo en «por qué me defraudó *Bust A Groove*». Reconozco que me encantó cuando lo compré. Me encantaron los alienígenas gemelos, los enormes zapatos y hasta las canciones, sí. Pero hay dos cosas que nunca le perdonaré a este juego: la primera, que me gasté la pasta para divertirme a lo grande... durante una hora. ¿Para qué sirve *Bust A Groove* cuando te lo has pasado con todos los personajes? ¡Este juego dura menos que un éxito de audiencia en Antena 3! Y la segunda cosa que me parece imperdonable es que no se incluyera la canción de *La Macarena*. Imagínatela en ese juego, con un personaje bicéfalo pero unicerebral. Eso habría arrasado en las tiendas. Al menos, en las americanas.

A. Bravo

Veredicto: Un juego estupendo, no cabe duda. Pero ¿estupendo durante cuánto tiempo? Puede que no el suficiente...

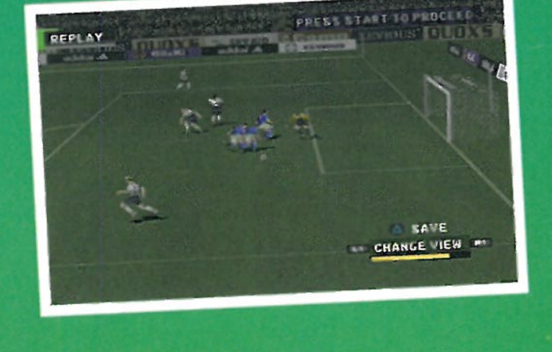

ENDOR
THE BRAINFACTORY
Tan real como conducir.
Compatible con:
PS2
PS one
PlayStation
SPEEDSTER 2
Volante cubierto de goma antideslizante.
Palanca de cambios de aluminio pulido.
Ventosas y abrazaderas para asegurar el volante a cualquier superficie.
Vibración de doble motor.
Pedales idénticos a los reales.
Dirección digital y analógica.
Sistema de control de dirección que, si quieres, evitará que tu vehículo se desvíe de la pista.
Y mucho más.
SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.es.scee.com
"PlayStation" y "ΔOX□" son marcas comerciales registradas y "PSone" es una marca comercial de Sony Computer Entertainment Inc. ◆ es una marca comercial registrada de Sony Corporation. "Fanatec" es una marca comercial registrada y "Speedster" es una marca comercial de Endor AG

CONCURSO

LIBERO GRANDE INTERNACIONAL



Once contra once, táctica, estilo, potencia, fuerza, pasión, colores, victoria, fracaso... Vive lo mejor del deporte rey en tu Play, suda la camiseta, juega desde el sofá y llévate la Copa Libero Grande a casa. Sony y *PlayStation Magazine* te hacen el mejor pase para que metas un buen gol



La pregunta

¿Cuál era el nombre completo del primer juego de *Libero Grande?*

1.- *Libero Grande 1999*
2.- *Libero Grande Football Stars*
3.- *Libero Grande*

El premio

Sony Computer Entertainment España y PlayStation Magazine sortearán 40 lotes *de Libero Grande International* + pelota antiestrés entre los cupones que recibamos con la respuesta correcta.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Libero Grande Internacional*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

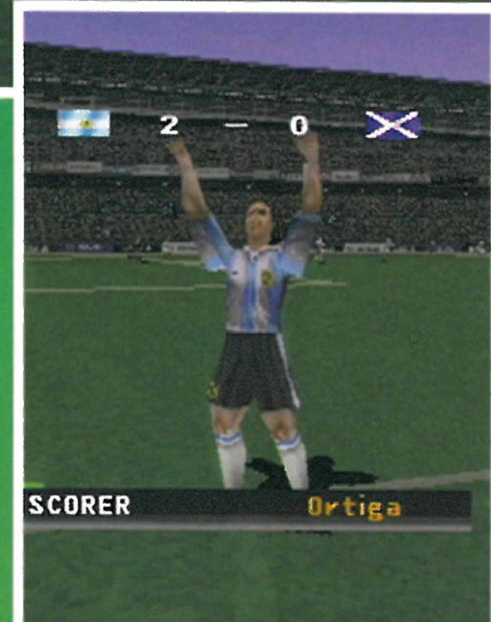




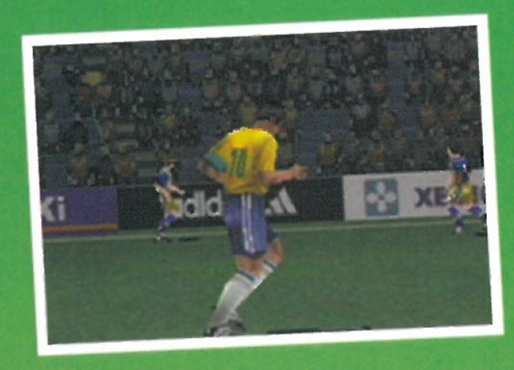



0 - 0
DASH


DASH


2 – 0
SCORER
Ortiga


GOAL
SCORER
ASSIST



PREVIEWS





Ponte de parte de los malos en la guerra Zeon-Tierra

ZEONIC FRONT: MOBILE SUIT GUNDAM 0079

BANDAI (PS2) / VERANO

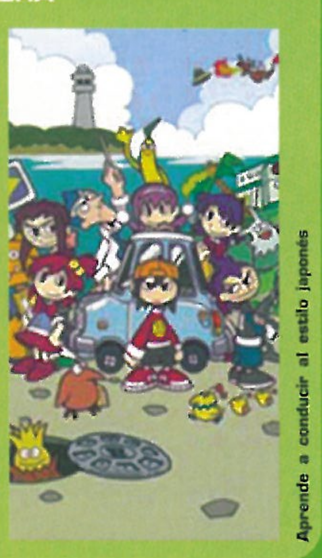
El *revival* de *Gundam* continúa. Después de que saliera *Mobile Suit Gundam* para PS2 a finales del año pasado, ahora nos llega *Zeonic Front*, donde las fuerzas de Zeon (los malos de la saga) reclutan a los jugadores para acabar con la Federación Terrestre. Se desplegarán varios pelotones de unidades de trajes móviles y el jugador ejercerá de jefe de escuadrón. Si realmente acaba cumpliendo con las expectativas que promete (una mezcla entre *Gundam Universe* y *Front Mission Alternative*), *Zeonic Front* supondrá el primer título *Gundam* de estrategia en 3D para PlayStation. La verdad es que son buenas noticias ya que, hasta ahora, la mayoría de estos juegos seguían tirando de *sprites* aliñados con alguna que otra secuencia generada por ordenador.

KURU-KURU MARU-MARU

HUDSONSOFT (PS1) PRIMAVERA

Vale, todos sabemos de sobra que las prácticas de conducción de *Gran Turismo 3* no tienen parangón, pero el as del volante que las supere pronto se dará cuenta de que las estrategias automovilísticas adquiridas no bastan para enfrentarse a las calles de Tokio, demasiado estrechas y congestionadas. Y aquí es donde entra en acción el juego de coches en dibujos animados que nos trae Hudson. El título se traduciría más o menos por *«¡Gira, gira! ¡Tuerce, tuerce!»*.

La idea es bastante simple: aprender técnicas reales de conducción en entornos reales con 15 prácticas mientras suenan los últimos éxitos del pop japonés (esperemos que esto último no forme parte del manual de conducción de las autoescuelas japonesas). Lo peculiar es que todas las maniobras deben realizarse mientras suena la canción, ¡si no, ya te puedes ir despidiendo de tu carnet de conducir! Entre una práctica y otra, se suceden escenitas guasonas con los profesores bastante entretenidas (aunque, todo sea dicho, aún está por llegar el profesor de autoescuela que tenga una chispa de gracia en su cuerpo). Teniendo en cuenta que hay escenarios situados en el desierto o en explanadas heladas, está visto que este título puede elevar la calidad de los domingueros nipones hasta cotas inimaginables.



Aprende a conducir al estilo japonés

36 ON 136 DE プレイステーション。

ORIENT EXPRESS

ONIMUSHA

UN PRETÉRITO PERFECTO

CAPCOM DEPOSITA SUS ESPERANZAS EN *ONIMUSHA* MIENTRAS *GUNDAM* CONTINÚA ARRASANDO

La campaña *Onimusha* ya ha empezado y parece que va en serio. *Onimusha Warlord* es la increíble versión de *Resident Evil* que ha lanzado Capcom y que transcurre en el Japón feudal (¿zombis contra samuráis? Cómo mola) Las versiones de prueba del esperadísimo juego de acción para PS2 llegaron en diciembre a la cadena japonesa de videoclubs Tsutaya. Algunas de las alucinantes secuencias de vídeo de este juego ya se pueden ver en bastantes tiendas. Demos, pósters y troquelados del *alter ego* digital de la superestrella Takeshi Kaneshiro luchan por hacerse un hueco entre el *shooter Mobile Suit Gundam* de Bandai, que, a pesar de no contar con una jugabilidad muy brillante, se ha convertido en todo un éxito. Lo cierto es que *Gundam* siempre consigue atraer la atención de un buen número de treintañeros nostálgicos, ya sea con una simple demo o con todo un despliegue de triquiñuelas publicitarias la mar de extravagantes.

Para ser sinceros, ha sido un mes un poquitín demasiado *Gundam*. Además del *mecha* para PS2, ya han salido tres películas recopiladas de la serie original de TV en formato DVD, con unos nuevos efectos de sonido digital Dolby 5.1 impresionantes y subtítulos en inglés. Prepárate para desembolsar un buen fajo de billetes si quieres hacerte con ellas, ya que los DVD y vídeos de animación japoneses suelen ser los más carillos. Si de verdad te interesan, por los tres discos te sablearán unas 8.000 ptas., ¡y eso si los compras en Japón!

Cambiando totalmente de registro económico, Sony organizó en Tokio una exposición de su robomascota AIBO. Curiosos de todas las edades se dieron cita para flipar con el chucho de cables y metal y verlo jugar con su pelotita. Hubo quien incluso encargó algún ejemplar en el mostrador de pedidos convenientemente situado cerca de la salida. El zoo de mascotas futuristas ha creado adeptos entre los más pequeños, y desde aquí compadecemos a los pobres padres que tengan que responder a la odiosa pregunta «¿Me compras uno?» También se exhibieron unos cuantos prototipos AIBO, que mostraron los avances de este preciado can. Y por si este modelo de segunda generación se encontraba por un casual fuera de tu alcance (porque, la verdad, 230.000 ptas. no es precisamente una ganga), ahí estaba bien a mano el *stand* de AIBO con un montón de productos molones, bien diseñados y a precios razonables. ■

Los jugadores japoneses tienen la suerte de poder catar las últimas novedades gracias a los títulos que se exhiben en los escaparates



NUEVOS LANZAMIENTOS

BOMBERMAN LAND
HUDSONSOFT (PS1)

Ya están aquí otra vez los enanos lanzaexplosivos preferidos por todos, a los que ya hemos visto en todo tipo de peripecias, desde destrozarse mutuamente en laberintos hasta hacer carreras a lomos de canguros mutantes en exóticas pistas. La última encarnación de *Bomberman* incorpora elementos de aventura al conjunto habitual. Ambientado en un enorme parque temático, se trata de recoger tarjetas B que te permiten acceder a las cinco zonas codificadas con colores del parque. Dentro de estas zonas hay más «miniatracciones» de las que puedas imaginar. Viene presentado al estilo de los juegos de 16 bits, e incluye carreras, béisbol, máquinas tragaperras y tiro. Hay uno que incluso sitúa al jugador en medio del dentro de un cubo de madera. ¿Para qué? ¡Pues para bombardear a los submarinos que están debajo y esquivar sus misiles! Huelga decir que también están las clásicas batallas de multijugadores para echarse unas risas y pasar un buen rato, si bien es cierto que para sacarle el máximo provecho a *Bomberman Land* es indispensable un buen dominio del japonés, debido a la cantidad de diálogos que contiene el juego.

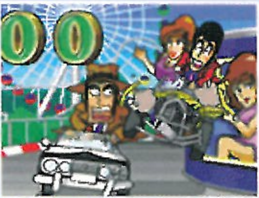




En Bomberman Land las clásicas escenas de acción retro recuperan toda su vitalidad. Sigue siendo *Bomberland*, pero en otro mundo

HEIWA PARLOR! PRO FUJIKO SPECIAL
TELNET (PS1)

No es que sea mala, es que la han dibujado así. Fujiko Mine, la curvilínea colega de la popular saga de *manga* y *anime Lupin III*, se lo quita todo este mes en PlayStation. Bueno, casi todo. Ostentadora de unas impresionantes 100-55-90, no es de extrañar que su nombre en japonés sea un juego de palabras de sus atributos más relevantes. Lleva cautivando a los chicos de Pachinko desde finales del año pasado con su propia máquina, por lo que este juego tiene todos los puntos para resultar irresistible a sus fans. Pero antes de que se te vaya la olla pensando en este bombón en 3D, aclaremos que *Fujiko Special* es... ¡un juego tragaperras! El último de una saga que incluye temas como la lucha libre y el Salvaje Oeste (¡increíble!). Lo más flipante para sus admiradores es que, cuanto más hábil eres, más ropa desaparece.





Si quieres echarle una miradita lasciva a Fujiko, te recomendamos los cómics o vídeos

TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MÁS VENDIDOS



1. Tales of Eternia (Namco)
2. Rittai Ninja Katsugeki (Sony Music Entertainment)
3. RPG School 4 (Enterbrain)
4. Rockman X5 (Capcom)
5. Patlabor Game Edition (Emotion)

TOP 5 - LOS MÁS ESPERADOS



1. Final Fantasy X (Square)
2. The Bouncer (Square)
3. Onimusha Warlord (Capcom)
4. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)
5. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales of Eternia (Namco)
4. Angelique Torou (Koei)
5. Armored Core 2 (From Software)



Ninja X, el misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

DRAGON QUEST VII ARRASA

Aunque la saga *Final Fantasy* está considerada como el punto de referencia de los JDR en Occidente, en Japón es *Dragon Quest VII*, de Enix, quien se ha hecho con el trono de los JDR, donde ha vendido la friolera de cuatro millones de copias (400.000 más que *FFIX*).

Puede que la última entrega de Enix no apure del todo las capacidades gráficas de PS1, pero aun así ha recibido el Premio de Arte Digital Interactivo que concede la Agencia Japonesa del Festival para la Cultura y las Artes en los Medios de Comunicación. ¿Cuál es su secreto?

Según nos ha explicado Nayu Hashimoto, de la revista *AX Magazine*, el increíble éxito de *Dragon Quest VII* se debe a que su estilo de juego no ha cambiado. «Al principio, *Final Fantasy* y *Dragon Quest* gozaban de la misma popularidad, pero *Final Fantasy* cambió cuando se pasó a PS1, lo cual le hizo perder algunos fans, que opinaron que era un título pensado sólo para jugadores adictos.» Nayu también opina que «el atractivo de *Dragon Quest* no radica en la calidad de los gráficos o en el uso de unos buenos efectos en 3D, sino en ese estilo tan agradable y acogedor que lo caracteriza. Hay quien lo define como 'wabisabi'». Esta palabreja significa «modesta sencillez». Es decir, que lo de renovarse o morir aquí no es del todo aplicable, al menos no en la cultura rolera japonesa...

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMAG*...

¿Que no te basta con los bodrios de programas que echan por la tele? No te preocupes, ya ha salido a la venta la versión peluche de Toro, ese minino tan mono de Doko Demo Issho. Parece ser que al recibir rayos infrarrojos por control remoto mueve las patitas y emite sonidos varios. Si quieres saber qué es lo que dice exactamente, ya te lo puedes ir comprando... Nosotros casi que pasamos y nos quedamos con el ratón USB.

Por si lo dicho no bastara para quitarte las ganas de jugar, ¿qué nos dices del karaoke por Internet? Ergosoft está apunto de lanzar *Net Karaoke* para PS2, y el software viene con un navegador que te permite bajar canciones nuevas de la Red por un precio aproximado de 200 pelas la canción. El navegador funciona con el módem USB y las canciones se almacenan en las tarjetas de memoria de 8 MB, donde llegan a caber unas 50.

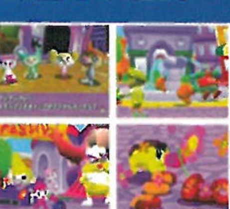
Los teléfonos móviles *i-mode* de DoCoMo, especialmente diseñados para acceder a Internet, están a un paso de poder contener juegos. El modelo con Java incorporado que aún no ha salido al mercado pondrá al alcance de las masas juegos como *Tetris* y *Yamato*. Por tanto, es ideal para aquellos que no estén tan enganchados como para comprarse una de esas consolas de bolsillo, pero que son lo suficientemente inquietos como para querer jugar alguna que otra partidita en los viajes de camino al curro.

SÓLO EN JAPÓN

LA PLAY SE DISPONE A ADELGAZARTE LA VIDA

Parappa no tiene nada que ver con esto. El uno de marzo llegó a Japón *Poinie's Poin*, un juego de acción musical para PS2 de lo más adecuado para quemar calorías.

El prota del juego es Poin, una criatura que tiene el poder de cambiar los sentimientos humanos. Se trata de salvar al mundo de la invasión de Hellmeow (un gato loco), al que sólo podrás detener si usas el poder de Poin para cambiar y mezclar los colores que aparecen en pantalla y así romper los hechizos. Alucinante.



Prepárate para salvar al mundo psicodélico de los favores de un minino infernal en *Poinie's Poin*

PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Estamos convencidos de que alguien nos espía. Tendremos que revolver entre todos los papeles a ver si encontramos alguna cámara secreta o algún micrófono. Y es que el cómic de este mes parece una reproducción exacta de lo que hace nuestro jefe de redacción cada vez que se «entusiasma» con un juego. Y lo peor es que luego tenemos que limpiarlo todo nosotros. En fin, qué se le va a hacer. Ésta es la triste vida del redactor. De todas formas, Virgilio García, de Mérida, se lleva una camiseta y una cartera de *Final Fantasy VIII*. Enhorabuena.




MOTOR BIKE
El primer simulador de motos para Playstation
MOTORBIKE
DUAL SHOCK
100%
Angulo de giro de 90º a derecha e izquierda
Empuñaduras de goma
100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON solo para Motorbike PSX y PS2
Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
6 luces que imitan la función de cuentarevoluciones
2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de rumble durante el juego
6 ajustes de sensibilidad para el juego
Compatible PSX, PSone y Ps2. También versión para PC
Sistema de sujección de ventosas y abrazaderas
Sensación de realidad con cualquier vehículo con manillar
Producto recomendado
1
MOTOR BIKE
recomendado por las mejores publicaciones europeas como accesorio del año
¡ Utiliza el MOTOR BIKE con los juegos que prefieras !
REPSOL
Distribuidor exclusivo para España
flexigames
FL flexiline
www.flexiline.es
c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

NOMBRE:

THE DUKES OF HAZZARD II: DAISY DUKES IT OUT

OBSERVACIONES:

¡YEEEEEPA! ¡LOS HERMANOS DUKE HAN VUELTO, COWBOY!

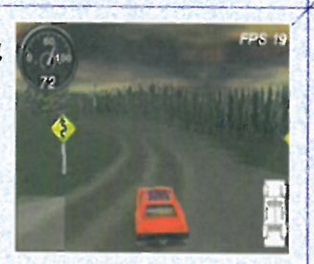
CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Aventura de conducción
DISTRIBUIDOR:	Ubi Soft
FABRICANTE:	Sinister Games
FECHA DE LANZAMIENTO:	Abril
PAGINA WEB:	www.southpeak.com/titles/dukes-daisy
DISEÑO DE LOS PERSONAJES	
COMPLETO:	80%



Un futuro prometedor. Nada más emocionante que oír el gutural rugido del General Lee a medida que suben las revoluciones

NO SOLO DE NARANJAS VIVE EL HOMBRE

Puede que el anaranjado General Lee sea la auténtica estrella de *The Dukes Of Hazzard*, pero también hay otros coches que conducir. La camioneta descubierta del tío Jesse aparece en una misión, y el Jeep de Daisy también, pero en los modos multijugador es donde se aprecia mejor la variedad de coches. Puedes elegir cualquiera de los coches que aparecen en las partidas para un jugador, entre los que encontramos la grúa de Cooter, el coche de policía de Rosco, el Mustang de Missy Law, la camioneta descubierta del tío Jesse, el cadillac del Jefe Hogg y algunos otros. Pero, ¿lograrás ignorar los encantos del mejor coche del mundo del espectáculo? Posiblemente, no.





Cuestión de gustos. ¿El General Lee está en el taller? Tranquilo; tienes coches de recambio



Los Dukes de Hazzard. Una serie que reproducía los clichés más sobados del subgénero automovilístico en su variante «descerebrados-con-chica»

Lo cierto es que uno de los juegos más decepcionantes que probamos el año pasado fue *The Dukes Of Hazzard* (*PSMag 42*, 6/10). Todos esos recuerdos de la serie de televisión y todas aquellas promesas de un estupendo juego mezcla de *Destruction Derby* y *Driver*, quedaron reducidas a la nada en un juego que se salvaba por el hecho de poder conducir el mítico coche de los Duke, el General Lee. Por fortuna, Clint Richards, el diseñador de *Dukes Of Hazzard II*, es más que consciente de que es necesario mejorar muchas cosas para que el General Lee entre rugiendo en 2001.

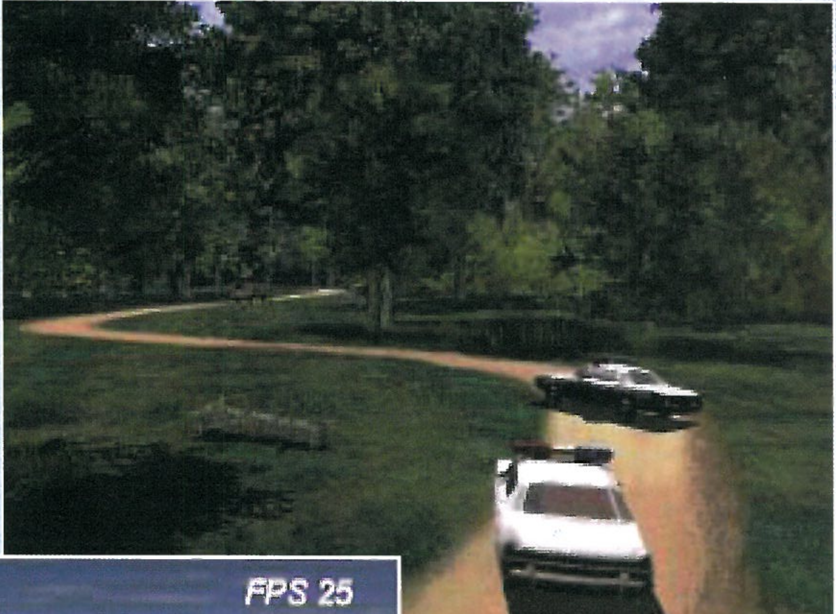
Para empezar, han pulido los gráficos, pero lo más esperanzador son los rumores de que también la jugabilidad ha mejorado. Y qué mejor que el guión para empezar a aplicar estas mejoras. Bueno, aunque la verdad es que cualquier guión estaría bien (los *fans* de los *Dukes* de toda la vida ya saben que los guiones nunca fueron su fuerte). «La línea argumental principal de *Dukes II* tiene que ver con Daisy y una vieja amiga suya de nombre Missy Law», revela Richards. «Missy fue a parar a la cárcel y culpó de ello a Daisy. Después de cumplir condena, volvió al condado de Hazzard con una estratagema de lo más pérfida para vengarse. Aparecen todos los personajes de la serie original, y la historia evoluciona exactamente como los viejos capítulos de la serie. Cómo no, Bo y Luke siguen teniendo muchísimo que ver con esta nueva aventura.

Por supuesto, unos gráficos mejorados y un guión medianamente digno no significarían nada si no existieran los elementos típicos de los *Dukes* (coches y piruetas), y eso es algo que Sinister Games sabe de sobras.

«Mucha gente nos pidió que el estilo de juego fuera más libre y que hubiera más acrobacias. *Dukes* se basaba, principalmente, en correr por

«Hemos añadido muchísimas cosas divertidas, como conducir por campos







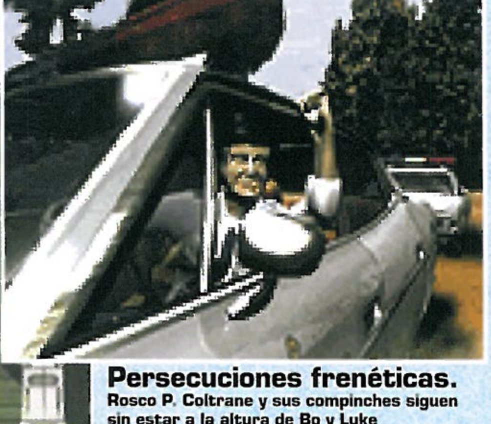


una carretera. De vez en cuando era posible tomar algún desvío, pero siempre se acababa volviendo a la carretera principal. Hemos hecho todo lo que hemos podido para hacer que en la secuela las carreteras sean un elemento más abierto. Ahora hay ocho mapas conectados entre sí, lo cual significa que la carretera que sale de la ciudad y conduce a Boar's Nest también se puede recorrer en sentido contrario para regresar a la ciudad.»

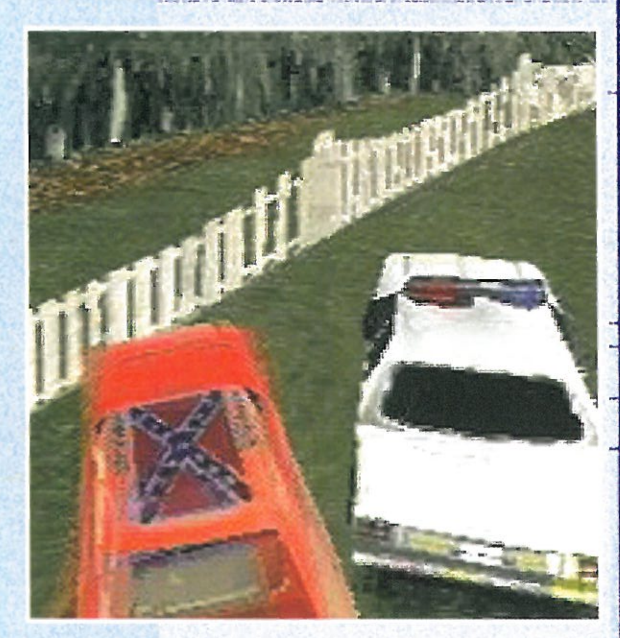
Lo mejor de todo es que hay montones de características nuevas que te harán querer repetir una y otra vez. «Hay atajos ocultos para animar al jugador a explorar, y hemos añadido muchísimas cosas divertidas, como conducir por campos de maíz, reventar balas de paja y demás», explica Richards. Además, con cuatro modos multijugador diferentes, el juego se antoja mucho más suculento que el original.

Richards está convencido de que tiene un juego brillante entre las manos. «Solo hemos querido hacer un juego en el que cualquiera pudiese sentarse, conducir y pasárselo bien», nos dice. «Y además, hemos creado un condado de Hazzard de lo más real», promete. Eso sí que es pisar a fondo, vaquero. ■

Acrobacias aéreas. Algunas de las piruetas que puedes ejecutar en la secuela son impresionantes, aunque un tanto exageradas. Pero, ¿quién dijo que *The Dukes Of Hazzard* pretendía ser realista? Lo que cuenta es la diversión



Persecuciones frenéticas. Rosco P. Coltrane y sus compinches siguen sin estar a la altura de Bo y Luke





de maíz, reventar balas de paja y demás»

NOMBRE:

POWER DIGGERZ

OBSERVACIONES:

EXCAVA TU CAMINO HACIA LA VICTORIA CON LA PRIMERA PALA MECÁNICA CONTROLADA DESDE UNA PLAYSTATION

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Excavación
DISTRIBUIDOR:	Virgin
FABRICANTE:	Taito
FECHA DE LANZAMIENTO:	Junio

DISEÑO







COMPLETADO: 90%



Caza de tortugas. Puede que sean unos seres difíciles de recoger, pero da gusto ver como agitan las aletas de alegría cuando las liberas



El gran escombro. Un terremoto asola Tokio. Pero hasta que no hayas limpiado esa zanja de cascotes, los servicios de emergencia no podrán empezar a trabajar. Excava para salvar vidas

EN LO MÁS HONDO



El desarrollador, Taito, dice que *Power Diggerz* está dirigido a un público de entre 11 y 15 años, pero sospechamos que también enganchará a jugadores de más edad, tal y como ya ha pasado en Japón. Controlar una excavadora —pese a la concepción arcade del juego— se parece mucho a conducir un tanque o pilotar un reactor de guerra.

Otro factor importante es que *Power Diggerz* cuenta con nueve minijuegos para dos jugadores que deberían resultar ideales después de unas copas. Será como si estuvieras ante una versión poligonal de *Manos a la obra*, con ese par de energúmenos gritándote porque no estás volcando la cantidad exacta de arena o despidiéndote porque no preparas la sopa exactamente a su gusto (y encima se enfadan si les abollas o les rallas su furgoneta).

Un poco más a la derecha, un poco más a la izquierda, hunde la pala y... ¡alehop! No todos los días puedes sacar a una cría de tortuga de una piscina usando una excavadora de cinco toneladas, pero tampoco cada día juegas con *Power Diggerz*.

El hecho de que un juego tan decididamente extravagante como *Power Diggerz* consiga salir en Europa tiene algo de heroico. Escoge uno de los retos más serios o un subjuego algo más tonto, agarra tus sticks analógicos y ábrele las entrañas a la tierra con una de las diez excavadoras. «Las excavadoras son extremadamente complicadas y requieren conductores experimentados, lo cual constituye la base del juego», explicaba a *PSMag* Masaaki Ohzuno, de Taito. «Queríamos utilizar las excavadoras de una forma interesante y original. Cuando piensas en excavadoras, normalmente piensas en obras, no en sacar a tortugas de una piscina o en aplastar limusinas.» Pues la verdad es que no, pero cuando no estés llevando arena y cemento de A a B, ese es precisamente el tipo de cosas que harás con tu monstruo metálico.

Puede que sea por la asombrosa manera en como *Diggerz* se las apaña para reproducir las sutilezas que conlleva controlar estas máquinas por lo que el juego resulta tan extrañamente atractivo. «Hicimos un estudio de los vehículos de Komatsu [la marca japonesa de maquinaria pesada por excelencia] en su propia fábrica y viéndolas en acción», explica Masaaki. «Puedes elegir entre la visión desde dentro de la cabina o desde fuera, lo que ayuda a calibrar las distancias (si destruyes propiedades ajenas pierdes créditos, así que quisimos que el jugador pudiera moverse y posicionar la excavadora con facilidad).» Los botones laterales controlan las cadenas de la

«Normalmente no piensas en sacar tortugas de una piscina o



Lucha de clases. **Deberás machacar limusinas con precisión con los controles analógicos que imitan los controles reales de doble palanca de estas bestias diesel. Pronto le habrás pillado el truco**

oruga con bastante suavidad, mientras que los dos sticks analógicos (o la cruceta y los botones, si lo prefieres) hacen girar la parte superior y operan el brazo de la máquina. Al principio cuesta pillarle el tranquillo, pero este sistema pronto se revela extremadamente satisfactorio; te sentirás la mar de orgulloso cuando llegues rodando a tu objetivo y con un solo movimiento arrastres el brazo de la máquina hacia delante, lo arrastres de vuelta y acabes levantándolo con la pala llena de escombros.

Pero como todos sabemos, las obras pueden resultar sitios muy peligrosos, especialmente cuando tienes a un novato a los mandos. «Hemos incluido obstáculos como cañerías de agua; si cavas demasiado hondo puedes llegar a romper una tubería», nos desvela Masaaki. «Cuando utilizas la excavadora más grande, tienes 60 segundos para demoler los restos de un edificio encajonado entre otros dos; tienes que tener cuidado de no tocar ninguno de los otros inmuebles y debes demoler toda la estructura del edificio. Suena fácil pero puede resultar muy complicado, aunque con paciencia y habilidad acabarás teniendo éxito.»

Afortunadamente, muchos de los subjuegos son menos rigurosos, ya que te dan la oportunidad de guiar un brazo por entre un laberinto de vigas o pulverizar por completo una limusina a base de salvajes palazos. El Sr. Ohzuno afirma que «los minijuegos son bastante parecidos a las atracciones de las ferias de antaño, y son especialmente divertidos en el modo para dos jugadores. Entre las competiciones que nos ofrecen también encontramos una de preparar sopa o de esquivar bombas.»

Decir que *Power Diggerz* es único es como decir que las armas nucleares son ligeramente perjudiciales para el medio ambiente. Este título salió arrastrándose pesadamente de las máquinas recreativas japonesas, donde se convirtió en un juego de culto. Además, en España no existe nada parecido, por lo que el potencial de este juego en nuestro país es mucho más prometedor que otras secuelas de máquinas arcades exclusivas del país nipón, como *Train De Go!* «Queríamos combinar la fidelidad al peso, tamaño y manejo de las máquinas con algunos escenarios divertidos y un poco de humor», dice Masaaki. ¿Y tú? ¿Excavas? Nosotros sí, de modo que permanece atento a nuevas paletadas sobre este juego en el próximo número. ■

en aplastar limusinas»

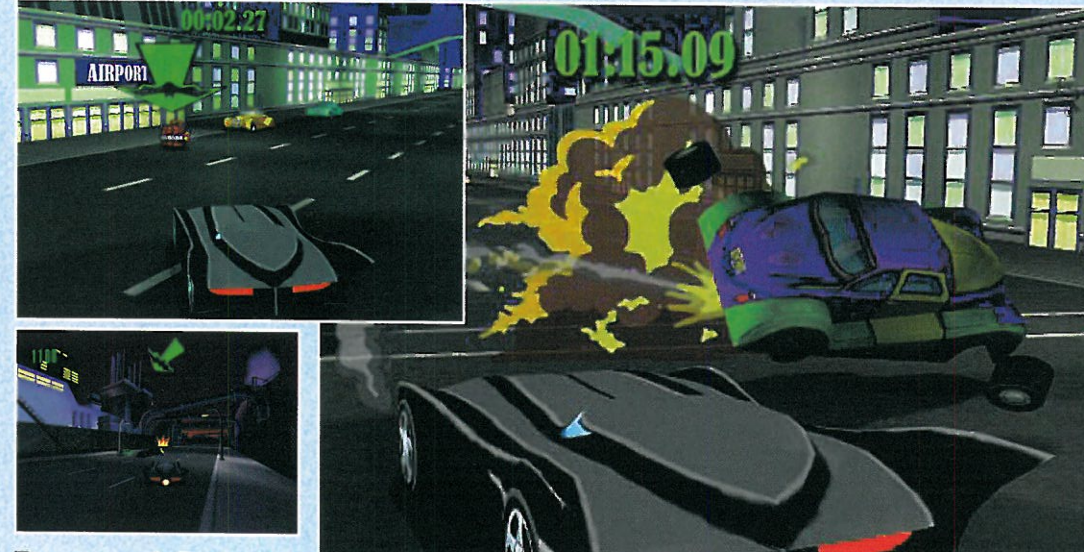
NOMBRE:

BATMAN: GOTHAM CITY RACER

OBSERVACIONES:

MÁS BLINDAJE QUE UN TANQUE, MÁS ARTILUGIOS QUE EL INSPECTOR GADGET. CON TODOS USTEDES... ¡EL BATMÓVIL!

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Conducción con misiones
DISTRIBUIDOR:	Ubi Soft
FABRICANTE:	Sinister Games
FECHA DE LANZAMIENTO:	Mayo
COMPLETO:	60%



Porrazomóvil. ¡Por fin! Tu oportunidad para borrarle la sonrisa al Joker al volante de uno de los coches más molones de toda la historia

Según parece, cada semana meten a un nuevo personaje de dibujos animados en un vehículo de algún tipo y lo sueltan en su propio juego de carreras: *Los Teleñecos, Toy Story* o hasta *Los pitufos*. Pero si hay un personaje que estaba pidiendo a gritos ponerse detrás de un volante, ése era Batman.

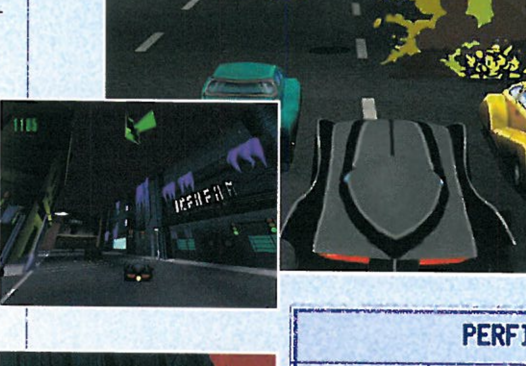
Y exactamente eso es lo que Sinister Games ha hecho con *Batman: Gotham City Racer*, basado en los oscuros pero justicieros dibujos animados *The New Adventures Of Batman and Robin*. «En el juego», nos cuenta el productor François Bolduc, «te metes en varios vehículos y cazas villanos por todo un entorno basado en la serie de televisión».

Suena mucho a *007 Racing*... «Sí», admite Bolduc, «pero nosotros ofrecemos 51 misiones y tenemos el Batmovil y la Batcicleta, especialmente creada para el juego. A los *fans* de Batman y los jugadores en general les encantará echarle el guante a este par de vehículos». Es más, *Gotham City Racer* ofrece un modo de Patrulla en el que podrás deambular por las calles atrapando a los villanos con las manos en la masa.

«Tampoco tienes por qué ser un tipo legal», nos dice Bolduc. «También puedes hacer de villano, parar a robar unas cuantas cosas y salir pitando para huir de los héroes que te pisarán los talones.» Es el sueño de cualquier *fan* cínico de Batman; ponerse en la piel del Pingüino, el Joker o la Gata y ayudarles a hacer realidad sus malvados planes. «Los escenarios también son geniales», afirma Bolduc entusiasmado. «Están la mansión de Bruce Wayne, el cine Janus, el Banco de Gotham City y muchos más.»

Al tiempo que conduces por las calles haciendo rugir el motor, puedes ir mejorando tu vehículo. Hay *power-up* de reparación, turbos y tiempo extra que ir recogiendo por ahí. También hay un modo para dos jugadores en el que tú y un amigo podéis controlar al villano y al héroe. Todo el trabajo de ilustración ha sido realizado por el equipo de diseño, y es que muchos de sus componentes provienen de la industria del cómic. «Eso no quiere decir que no nos hayamos fijamos con detalle en la serie de dibujos animados», explica Bolduc. «Tuvimos que fijarnos, y mucho, para crear una base de datos con los edificios y los vehículos más importantes». Durante el proceso, Warner Bros y DC Comics se aseguraron de que el juego retuviese la atmósfera de la serie, de modo que puedes esperarte algo más que una conversión de cómic de aspecto infantil.

«Atraerá a un amplio espectro de jugadores», promete Bolduc, y cita a *Driver* como influencia clave en cuestión de jugabilidad. «Nos encanta la manera en que Tanner estruja el motor de su coche por las calles y cómo los jugadores se aprenden la ciudad.» ■





La batcueva. El lugar ideal para armar a tu cacharro rodante, recuperar energía y colgarte del techo cuando te plazca

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Sinister Games
NOMBRE:	Francois Bolduc
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	François trabajó en *Speed Busters* y *Shadow Company* para PC y *Animorphs* y *Batman: Chaos In Gotham* para Game Boy Color
INFLUENCIAS:	*Speed Devils* y *The New Adventures of Batman And Robin*, tanto los cómics como las series de dibujos animados para televisión

«Tampoco tienes por qué ser un tipo legal»

Posesión Poligonal

CON LA SAGA DE POSESIÓN INFERNAL SAM RAIMI REESCRIBIÓ LAS BASES DE LAS PELÍCULAS DE MIEDO, MEZCLANDO GORE ESPELUZNANTE CON HUMOR NEGRO. AHORA EL TERROR ESTÁ A PUNTO DE ESTREMECER TU PLAYSTATION...

DATOS

Distribuidor	Proein
Fabricante:	Heavy Iron Studios
Género	Terror de supervivencia
Número de jugadores:	Uno
Lanzamiento:	Mayo
Formato:	PlayStation1
Página web:	www.evildeadgame.com www.playdead.tv

Se trata del típico argumento de las clásicas películas de miedo: estás en un bosque con tu novia cuando de repente unas desconocidas fuerzas maléficas te birlan a la chica. Solo y asustado, decides rescatarla. El problema es que en *Evil Dead: Hail To The King* las cosas son un poco distintas.

Y son distintas porque te pasarás más tiempo sonriendo de oreja a oreja que vomitando de asco. Como en las películas, el terror está condimentado con un pellizco de comedia. «El tono es parecido al de *Terroríficamente muertos* y *El ejército de las tinieblas*», nos comenta el productor ejecutivo Scott Krager, citando las dos secuelas de *Posesión infernal* (véase «La trilogía de las tinieblas» en la página 36). «La principal fuente de humor es el mismo Ash, el personaje protagonista, y la situación en la que se ve mezclado», añade Krager, minimizando la importancia que tiene Ash a la hora de desmarcar a *Hail To The King* de sus competidores en el género.

Hablando de ellos, la sombra del rey del terror de supervivencia resulta evidente. «Los juegos *Resident Evil* fueron, probablemente, la mayor influencia», admite Krager. «Utilizamos fórmulas similares, que ya han demostrado su eficacia», añade. Las referencias son innegables: sangre, zombis, ángulos de cámara y acción... Pero se trata de algo más que de una simple imitación; para empezar, está Ash.

Ash se rebanó su propia mano y la sustituyó por una sierra mecánica cuando fue poseído por el espíritu maligno del bosque. En la versión original del juego, su voz pertenece a la del actor Bruce Campbell (véase «Confesiones de un actor de serie B» en la página 36), que ha encarnado a este personaje en las tres películas. Ash nunca muestra miedo ante las hordas de zombis putrefactos y malhumorados que le persiguen. No porque le importe un pepino vivir o morir, sino porque la preocupación principal de Ash es elegir el momento propicio para soltar un chiste como quien no quiere la cosa. A la mayoría de héroes de tres al cuarto les da un soponcio después de matar a un zombie. En cambio, Ash se limita a farfullar: «Saluda a tus antepasados de mi parte» mientras limpia la sangre de su hacha.

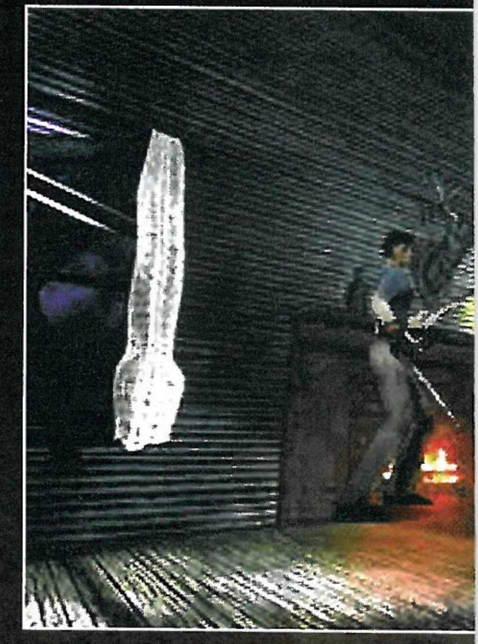
Al principio, *Hail To The King* puede parecer un juego de terror de supervivencia en 3D normalito, consistente en poco más que irse cargando a hordas de zombis que sólo la palman cuando los dejas totalmente desmembrados. Sin embargo, puedes recoger un montón de objetos que aumentan tu energía para unos combates que parecen interminables. Prepárate para una carnicería sin igual, blandiendo tu sierra mecánica junto con cualquier otra arma para marcarte un doble ataque letal.

Pero el sistema de juego no termina ahí. Bajo un montón de cadáveres apilados se esconde la tradicional aventura gráfica de puzzles sencillos. Por ejemplo, al encontrarte con un pozo minero bloqueado tendrás que recurrir a la pala situada en el pabellón para despejar la entrada. En cuanto estés dentro, te darás cuenta de que las luces están apagadas. ¿Cómo podrás continuar? ¿Combinando unos andrajos con un líquido inflamable y prendiéndole fuego? ¿Encontrando una batería? ¿No había un coche por ahí?



Precedente infernal. ***Hail To The King* sigue los pasos de *Resi* y compañía**


La cabaña del Tío Zombi.
La cabañita de marras acapara la atención de los muertos vivientes



CADÁVERES Y PALOS DE FUEGO

Sin embargo, lo que sustenta a *Hail To The King* son las raciones de porrazo y desmiembre. Antes incluso de que puedas explorar la casa donde empiezas el juego, una bestia te ataca desde debajo y, cuando de repente te encuentras lidiando con una colonia de murciélagos calavera, te das cuenta de que tu objetivo en el juego es luchar. La verdad es que, a diferencia de otros juegos de terror, no puedes pasar de pantalla y esperar que los malos desaparezcan como por arte de magia. Si pones los pies en polvorosa te perseguirán, y no te quepa duda de que por el camino despertarás a otro zombi de su letargo. O aceptas el hecho de que en *Hail To The King* tendrás que volver atrás y hacer frente a tu enemigo o terminarás convertido en picadillo. Es obvio que, dado que Ash lleva su propia arma incorporada (al más puro estilo Capitán Garfio), cuentas con el equipo perfecto para ocuparte de cualquier cosa que el inframundo te eche. Puedes utilizar la sierra mecánica como una especie de espada dentada, o rociarla con gasolina y prenderle fuego para convertirla en una especie de desgarracuerpos horripilante y letal que haría las delicias de cualquiera.

«Además de la sierra mecánica, empiezas con un hacha y un revólver», nos cuenta Krager. De repente, los ojos se le iluminan y se inclina hacia nosotros: «A la larga encuentras un palo de fuego [se trata una escopeta, para los profanos de la saga] y un rifle. Éstas son las armas estándar. Más tarde encontrarás mejoras que pueden utilizarse para aumentar el poder de un arma. Evidentemente, la sierra mecánica es la más divertida de utilizar». Y damos fe de ello; ¡es divertidísima!

Las referencias a los palos de fuego y a los zombis atraerán a los fans de la gran pantalla, pero no tienen porqué desanimar a los jugadores. Lo cierto es que palo de fuego es un nombre ideal para una escopeta. Y, afortunadamente, los diseñadores del juego han evitado incluir demasiadas referencias y bromas internas de la peli para no descolocar a los foráneos.

«Puedes utilizar la sierra mecánica como una especie de espada dentada, o rociarla con gasolina y prenderle fuego para convertirla en una arma horripilante y letal»

«Nuestro objetivo era crear un buen juego que hiciera justicia a *Posesión infernal* y ofreciera tanto a *fans* como a jugadores una experiencia que valga la pena dentro de ese universo. Sabíamos que habría muchos jugadores que no podrían resistirse a jugar en el papel de Ash», afirma Krager.

«El argumento del juego no es un refrito de las películas, sino más bien una continuación», explica Krager. «Han pasado ocho años desde *El ejército de las tinieblas*. Ash ha vuelto a su vida normal e incluso tiene una novia, Jenny. Sin embargo, sufre unas horribles pesadillas sobre el Necronomicón (véase «El Necronicón» en la página 35), los zombis, el bosque y otras cosas extrañas. Al final, Jenny le convence para que vayan a la famosa cabaña del bosque y así se enfrente a sus miedos y ponga punto final a sus pesadillas.» Evidentemente, a nosotros nos parece una idea tremendamente desafortunada y —sorpresa, sorpresa— acaba resultando la perdición de Ash.

LOS PERSONAJES

Ash

Ash es capaz de sacarse un montón de comentarios sarcásticos de la manga para cabrear a los zombis. Perdió su mano en la segunda película y no tardó en sustituirla por una sierra mecánica, que le resulta la mar de útil para liquidar a los malos. Su cínico sentido del humor marca el tono del juego.



Jenny

Por lo visto, desde que lo dejáramos en ese supermercado, Ash ha conseguido ligar. No obstante, su nueva novia, Jenny, no le durará mucho tiempo, ya que los macabros zombis se encargan de raptarla antes de que el juego empiece. Heavy Iron Studios promete que la volveremos a ver algún día...



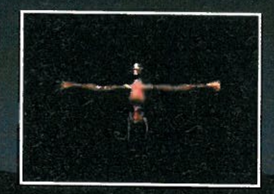
Ash maligno

El Ash maligno es el villano perfecto: una réplica malvada y exacta de nuestro héroe. En consonancia con las películas, este Ash no representa una metáfora de la lucha interior de nuestro atribulado héroe. Únicamente se encarga de darle otro toque humorístico a la historia.



Zombi despellejado

(Modelo zombi 1)
La «carne de cañón» del ejército zombi. Sus enormes brazos son sinónimo de alcance suficiente para causarte algunos problemas, aunque, siempre y cuando te mantengas en movimiento, podrás despacharlo en un abrir y cerrar de ojos.



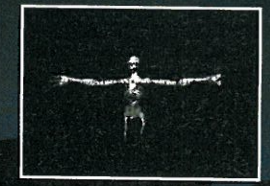
Zombi musculado

(Modelo zombi 2)
Igual que su compañero, aunque su aspecto más carnoso es un desagradable recordatorio de que una vez estos macabros zombis fueron personas vivitas y coleantes.



Zombi esquelético

(Modelo zombi 3)
Otro asqueroso zombi del montón, pero éste es todo esqueleto y nada de músculos. ¿Quién necesita carnes prietas cuando la mano de las tinieblas te guía? Éste, seguro que no.





Zombi excursionista. En cierto momento te verás atacado por zombi-*scouts* (con arcos y flechas, por supuesto)



CAMINO DE DAMASCO

«En cuanto llegan, Ash se ve de nuevo obligado a combatir a los zombis y a otras fuerzas malvadas que han llegado hasta nuestro mundo. Aparece la mitad malvada de Ash y se embarca en una misión, cosa que Ash deberá evitar para salvar a Jenny y al mundo entero», añade Krager. Cómo no, el Necronomicón es el elemento central del argumento, y ambos Ashes se enfrentarán para dominar su poder.

Hacia la mitad del juego, hay un cambio de escenario total: viajas hacia atrás en el tiempo a través de un vórtice abierto con la ayuda del Necronomicón y terminas en Damasco en el año 730 d.C., justo en la época en que se escribió el libro. Allí conoces al traductor/autor del Necronomicón y descubres algunos de los secretos que hay ocultos tras sus orígenes cuando intentas hacer fracasar el vil complot de tu malvado gemelo.

Hail To The King no sólo se sustenta en un sólido argumento y una atmósfera envolvente. Estás constantemente explorando paisajes siniestros. Los objetos más útiles centellearán ante tus ojos y clamarán para que los recojas; pero ten cuidado, porque en el momento de agacharte para arrancarlos de la maleza es muy posible que esas criaturas infernales se te echen encima. De hecho, en cada cosa que haces y a cada paso que das la sombra de la muerte pende sobre ti, lo cual convierte el juego en una experiencia terriblemente estresante y cautivadora.

Los objetos útiles —de hecho, casi indispensables— también están esparcidos por el lugar. Por ejemplo, si descubres el manual de los *boy scouts* puedes combinar setas para elaborar pociones curativas. Examina a fondo la cocina y te encontrarás un *sandwich* falso. Pon el lavabo patas arriba y encontrarás algunas medicinas en el botiquín que pueden salvarte la vida unos instantes después.

En el juego, la atmósfera recreada también tiene una gran fuerza, sobre todo gracias a una banda sonora que consigue meterte el terror en el cuerpo. «La música y los efec- ▶

GAMBERRO AUTÓFAGO

Este patán ya se ha zampado la mitad de su pecho. Tómatelo con calma porque te atacará con la misma rapidez que una tortuga con reúma. Por otra parte, rajarle de arriba abajo con la motosierra es lo mejor que puedes hacer.



GAMBERRO ZOMBIESMIRRIADO

Pódale las extremidades y ríete en su esmirriada cara. Sin embargo, ve con cuidado porque este tipejo puede atacarte con una velocidad de vértigo, aportando cierta variedad al combate (algo que, por otra parte, no es nada malo).

NIÑO EXCURSIONISTA ZOMBI

Sin duda, el enemigo más molesto e implacable con el que tendrás que enfrentarte. Este pequeño *boy scout* aparece en el primer nivel. Cada vez que le tumbes, el muy pesado se levantará de nuevo empeñado en morderte los talones.



ESQUELETOS

Indudablemente inspirados en los ejércitos de esqueletos de las películas de aventuras mitológicas de los años sesenta, como *Jasón y los argonautas*, estos asquerosos bichos son relativamente fáciles de matar, pero nunca cesan en su empeño de conseguir carne viva con que alimentarse.

MURCIÉLAGOS CALAVERA

Estos entes cazan en grandes bandadas y, puesto que pueden volar, resulta complicado derribarlos. Lo mejor es encender tu sierra mecánica y arrearles de forma aleatoria. Puede que sean duros, pero afortunadamente no tienen muchas luces que digamos.



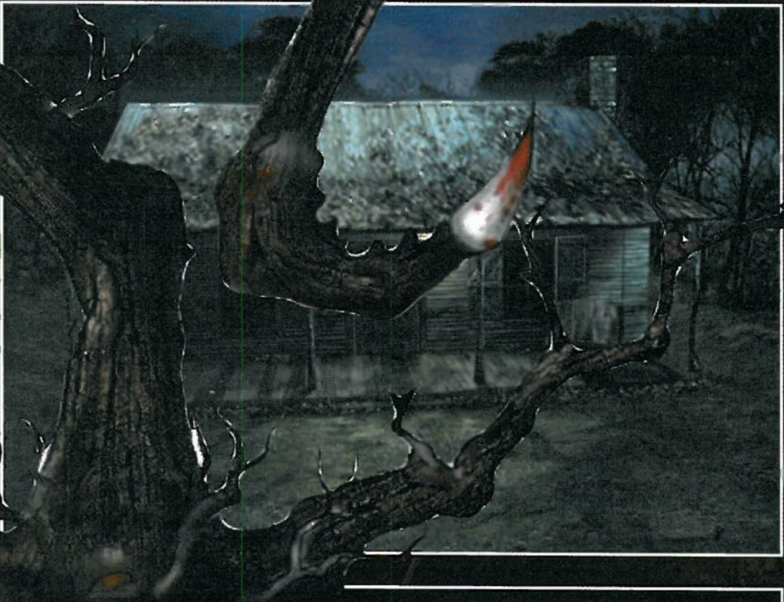
CERDOS CARNÍVOROS

Son grandes, apestan y tienen más hambre que el perro de un ciego, de modo que tus encuentros con estos cochinos seguro que acaban en guarrada. Si no te dedicas a despedazarlos en mil partes, te harán picadillo con sus malolientes colmillos.

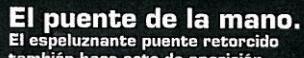




Revientatripas. Ash atraviesa a otro zombi con su todopoderosa arma manual







El puente de la mano. El espeluznante puente retorcido también hace acto de aparición

tos de sonido son importantes en cualquier título porque forman una parte integral de la experiencia global del juego», asegura Krager. «Contamos con una orquesta y un coro para crear unos temas musicales absorbentes destinados a los combates con los jefes y a las secuencias de vídeo. Queríamos una música que sonara muy cinematográfica y que te sumergiera en la experiencia. De la música y los efectos de sonido se encargaron los Tommy Tallarico Studios.» Tallarico es una de las principales compañías de creación de sonidos para la industria de los videojuegos.

Sam Raimi, el influyente guionista y director de las películas, también formó parte del proceso. Y eso se nota. Los detalles que aparecen en los filmes han sido recreados con todo primor, incluido el inquietante puente retorcido. «Los guionistas querían volver a las raíces de *Posesión infernal* e incluir la cabaña del bosque como una de las principales localizaciones», confiesa Krager. El hecho de que el aspecto y los detalles de las películas de Hollywood se hayan logrado transmitir con tanto acierto supone una muestra palpable del ritmo al que evolucionan los videojuegos.

MEJOR QUE *RESI*... NO SÉ

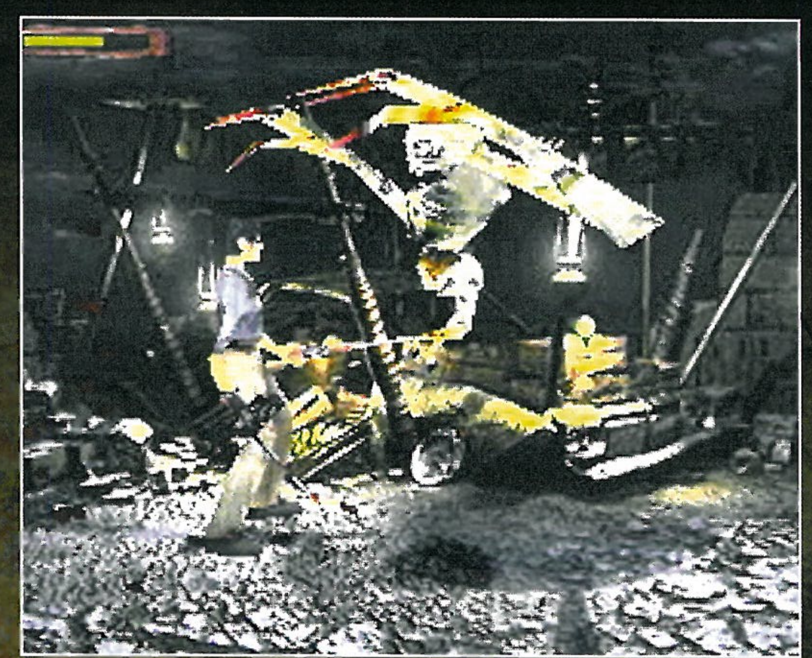
Por otro lado, ¿qué expectativas ofrece *Hail To The King* respecto a sus competidores? «Los juegos *Resident Evil* marcaron un hito que queríamos sobrepasar en ciertos puntos», afirma Krager sin dudarlo. «Por ejemplo, los fondos prerrenderizados contienen animaciones, algo que permite crear entornos más detallados, vivos y escalofriantes. No tendremos que recurrir a capas de *sprites* para crear entornos animados en las diferentes localizaciones.» Es cierto que los fondos son de ensueño, ¿pero resultan escalofriantes? De hecho, cuando estás merodeando por patios traseros y laberintos boscosos te vuelves inmune a lo horripilante del lugar a causa de la continua aparición de enemigos. No es *Silent Hill*, ni falta que hace. Se trata más de una comedia negra que de terror.

«Otra característica estupenda es la libertad de movimientos en los combates: Ash no deberá permanecer quieto en un sitio para utilizar un arma», alardea Krager, casi justificándose. Lo cierto es que resulta muy práctico que Ash pueda encargarse libremente de las hordas que le vienen por todas partes, en parte porque evita esas típicas escenas en plan Bruce Lee donde los enemigos parecen hacer cola para que les atices.

«La atmósfera recreada también tiene una gran fuerza, sobre todo gracias a una banda sonora que consigue meterte el terror en el cuerpo»

«Puedes corretear por ahí y al mismo tiempo utilizar las armas seleccionadas. Hay algunos movimientos finales muy buenos que puedes utilizar contra los zombis», nos cuenta. El mejor de estos movimientos es cuando Ash rebana a sus enemigos con la sierra mecánica, luego les atraviesa el pecho con ella y, mientras se agitan agonizando, utiliza su otra arma para liquidarlos de una vez por todas de un modo harto truculento. Un hacha, por ejemplo, les seccionará la cabeza mientras que un revólver dará el golpe de gracia con un disparo a quemarropa. ¿Encantador, verdad? Pues la cosa no acaba aquí...

Krager se embala. «Los enemigos son mucho más variados que lo visto hasta ahora



Cita mortal. En muchas ocasiones vivirás un momento íntimo con tus queridos zombis. Para sobrevivir, es esencial mantenerte en movimiento y atacar sin piedad



El puente de los suspiros. Puede que el escenario sea distinto, pero los muertos siguen ahí. Utiliza el puente para pararle los pies a un puñado de demonios



en el género del terror de supervivencia. A medida que el juego avance, el jugador se irá topando con un fantástico surtido de zombis. Cuentan con más movimientos, se mueven más rápido y tienen más personalidad. Como en la saga de *Posesión infernal*, muchos muertos vivientes se burlarán de ti en tu cara. Así pues, el juego no se reduce únicamente a un puñado de encuentros con zombis lentísimos, sino que el aspecto, los movimientos y la personalidad de los enemigos son mucho más variados.» Es cierto, los zombis atacan de diferentes maneras, pero el método de cada ataque es algo limitado. No esperes una reyerta al estilo *Tekken*, pero piensa que tampoco vas a limitarte a pasar el rato aporreando el botón ⊗.

¡A QUÉ ESPERAS!

No creas que sólo puedes realizar ataques físicos. Los ataques más potentes de Ash provienen de su incurable bocaza. Pulsando △ puedes proferir una serie de pullas, del tipo: «¿A qué esperas?» o «Vamos, saco de huesos». Krager nos lo cuenta: «Los comentarios mordaces se usan como recurso humorístico, pero también afectan a la IA enemiga. En una situación de combate, los muertos vivientes pueden volverse más o menos agresivos según el uso que hagas del botón de mofas». Genial: el poder de la risa en su máximo esplendor. Pero necesitarás algo más que una frasecilla ingeniosa para terminar el juego; también tendrás que perfeccionar tus tácticas de combate. Será necesario que aprendas los métodos de tus enemigos para ajustar tus planes de batalla. No es demasiado complicado y tampoco es que cuentes con una gran gama de movimientos a tu disposición, aunque tendrás que tomar decisiones sobre a quién atacar primero y cómo mantener las distancias sin que ello te suponga errar el golpe.

La persistencia de los zombis es increíble. Es difícil cargárselos a la primera, de modo que si les atizas a lo loco sólo conseguirás que vuelvan más cabreados y dispuestos a comerte vivo. Y ahí es donde entra en juego tu sierra mecánica; enciéndela y rebánales los brazos.

«El villano más malo del juego es el Ash maligno, la mitad malvada de Ash», dice Krager. El Ash maligno es un malo malí- ►

EL *NECRONOMICÓN*

En las pelis de la saga de *Posesión infernal*, el Necronomicón es el causante de todas las desgracias que pesan sobre Ash. También conocido como *Libro de los Muertos*, esta «joya» de la literatura universal está encuadernada con piel humana, entintada con sangre humana y formada por pasajes que hablan de resurrecciones demoníacas, ritos funerarios y cosas por el estilo.

Los pasajes que leen en el libro es la causa de que los muertos empiecen a hacer de las suyas y se conviertan en la pesadilla de Ash. Si nos atenemos a la leyenda, el *Necronomicón* fue escrito por el loco Abdul Alhazred, en Damasco, en el año 730. Otros opinan, sencillamente, que H.P. Lovecraft (que escribió sobre el *Necronomicón*) fue el culpable de todo.

Sea cual sea su origen, Ash tendrá que «enmendarle la plana» al libro si quiere acabar con el infierno que ha desatado. Ash empieza el juego con la misión de encontrar algunas páginas que faltan. En cuanto el libro vuelve a estar entero, el Ash maligno arrastra al protagonista hasta la antigua Damasco. Ash sigue a su *alter ego* malvado y allí conoce a Alhazred. Unen sus esfuerzos para encontrar al Ash malvado y evitar que utilice el libro para hacer que Los Oscuros regresen a la Tierra y se apoderen del mundo.




Fuerza esquelética. El sostén principal del ejército de zombis en Damasco está formado por un puñado de esqueletos

LA TRILOGÍA DE LAS TINIEBLAS

POSESIÓN INFERNAL (1982)

Cinco adolescentes se alojan en una cabaña en un bosque con la sana intención de pasar unos días de alborozo y desenfreno. Sin embargo, en la cabaña encuentran por casualidad el Necronomicón y una versión grabada del texto. Al escuchar la cinta liberan el mal que habita en el bosque y el grupo acaba transformado en un puñado de zombis caníbales. Sólo se salva uno: nuestro hombre, Ash. Por suerte, la cinta le revela que la única manera de detener a los zombis es desmembrarlos de arriba abajo.

A esta película le siguieron dos secuelas en un tono más jocoso. En *Terroríficamente muertos* (1987) Ash batalla contra las fuerzas siniestras con su novia Linda a remolque, y en *El ejército de las tinieblas* (1992) nuestro héroe viaja a través de un vórtice temporal hasta la Inglaterra de la Edad Media.



▶ simo que posee la misma fuerza, astucia y sentido del humor que nuestro querido protagonista. Los zombis tienen distintos orígenes: van desde los que antes fueron humanos hasta los zombis demoníacos. También hay murciélagos calavera, similares a los que hicieron una breve aparición en las primeras películas, además de dos tipos diferentes de esqueletos. En conjunto, los enemigos son mucho más rápidos y dinámicos que en muchos otros juegos del género», alardea Krager. Efectivamente, resulta especialmente difícil liquidar a ciertos enemigos: intenta cargarte a los *boy scouts* y verás cómo esquivan las balas y te disparan con sus arcos y flechas caseros.

Por si acaso queda alguien que todavía no lo tenga muy claro, Krager confirma de nuevo cuál es el principio fundamental del juego: causar estragos. «Hemos basado el sistema de juego en la acción de forma intencionada», dice. «En la mayor parte de juegos del género se trata, básicamente, de resolver puzzles y explorar, y sólo existe una pequeña dosis de combate. Queríamos ofrecer algo un poco diferente y optamos por centrarnos en los combates, complementados con puzzles y exploración.

La misión principal del personaje de Ash es darle su merecido a los zombis, de modo que nuestro objetivo era asegurarnos de que ofrecíamos ese tipo de experiencia en la jugabilidad.»

Evidentemente, a los jugadores de PS1 les encanta disfrutar de un producto de origen cinematográfico con estas características que suponga al mismo tiempo una nueva visión del género de horror en la consola más popular del planeta. Sin duda, el juego constituyó todo un reto para los desarrolladores de Heavy Iron, pero fueron capaces de conseguir gran cantidad de las metas que se habían marcado. «Los fondos prerrenderizados nos permiten crear entornos muy detallados que no sólo recrean los escenarios fielmente, sino que contribuyen a crear la atmósfera adecuada. Además, las secuencias de vídeo ayudan a dotar al juego del aire cinematográfico que buscábamos. En algunas zonas, incluso hemos utilizado los ángulos de cámara típicos de las películas de terror», explica Krager.

«Queríamos ofrecer algo un poco diferente y optamos por centrarnos en los combates, complementados con puzzles y exploración»

Pues ya tenemos otra entrega cinematográfica para PlayStation asomando la cabeza. Pero *Hail To The King* es mucho más que otro producto vinculado al cine. Los Heavy Iron Studios se han servido de un machacazombis irreverente para darle un giro al género de terror de supervivencia. Resulta muy gratificante ver que los desarrolladores siguen contando con la PS1 para llevar el universo de los videojuegos a nuevas metas. ¿A qué esperas? ■

CONFESIONES DE UN ACTOR DE SERIE B

El protagonista, Ash, está interpretado por Bruce Campbell, que actualmente está muy puesto con su autobiografía titulada *If Chins Could Kill: Confessions of a 'B' Movie Actor*, (algo así como *Si los mentones mataran. Confesiones de un actor de serie B*). En cierto modo, ambos son indisociables y el talento para el humor negro de Campbell le ha granjeado un ejército de *fans*.

Después de haber trabajado en los platós de cine como chico de los recados y friegasuelos, Campbell se dio cuenta de que la mejor manera de triunfar en Hollywood era recaudar dinero para filmar su propia película. Con un antiguo amigo del colegio, Sam Raimi, consiguió recaudar la increíble cifra de 350.000 dólares para financiar el clásico de culto filmado en 1982, *Posesión infernal*, escrita y dirigida por Raimi. En 1983 fue el vídeo más vendido en Gran Bretaña. Bruce se embarcó luego en una carrera plagada de películas de serie B, protagonizando *Ola de crímenes, ola de risas, Maniac Cop* o *Moontrap*. Ha protagonizado un par de episodios destacables en *VIP*, la serie de Pamela Anderson que actualmente Ubi Soft está transformando en juego.

Campbell aparecerá pronto en la película *Spider-Man* de Raimi en un pequeño papel como locutor de boxeo durante una secuencia de lucha. También tiene una página web oficial en donde da consejos a jóvenes fans y aspirantes a director. Aunque está en inglés, esta página es divertida e interesante, de modo que échale un vistazo en www.bruce-campbell.com.



Distribuidor: Proein
Fabricante: Traveller's Tales
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Toy Story Racer

PREPÁRATE PARA RECIBIR LAS EMBESTIDAS DE WOODY, LOS COHETES DE BUZZ Y LOS PETARDAZOS DE RC...


DESCARGA ASESINA



Ir rápido está muy bien, pero ¿no es mejor electrocutar a un rival hasta que pierda el control del kart, o sacarlo de la pista con una peonza, antes que ir intentando adelantamientos con maniobras más recatadas?

REPARTO DE PLÁSTICO



Aunque están presentes la mayoría de protagonistas de *Toy Story*, Woody, Buzz, Bo Peep y RC son los personajes con los que puedes jugar desde el principio del juego. Cada uno de ellos se enfrenta a retos diferentes.

Desde 1995, el fenómeno *Toy Story* ha resucitado a juguetes que llevaban mucho tiempo enterrados, como Mr. Potato o los soldaditos de plástico, y ha catapultado a sus protagonistas, Buzz y Woody, a la fama mundial. Así pues, ¿por qué ha tenido que pasar tanto tiempo para que a alguien se le ocurriese que meter a toda la panda de juguetitos en un título de carreras de karts sería una jugada de lo más inteligente?

La tarea de dar vida a estos pilotos de karts de juguete ha recaído sobre Traveller's Tales, la gente de *Teleñecos Racemanía* (*PSMag 40*, 9/10). Enchufa el CD y te encontrarás con cuatro personajes: Buzz, Woody, Bo Peep y RC, el coche teledirigido. Escoge a uno de ellos y acto seguido te obsequiarán con un montón de piezas de construcción tipo Lego, cada una de las cuales representa un reto automovilístico diferente, como los presentados a la derecha.

Cuando empieza la cosa, la acción resulta tan simple como cabía esperar; ⊗ sirve para avanzar, mientras que con R1 disparas cualquier arma que hayas aspirado de la pista. Puedes soltar una pelota de goma a cualquier incauto que te pise los talones, disparar una peonza rastreadora o endosarle un petardo en el trasero a cualquier kart que te cierre el paso. Por encima de adelantar derrapando a tus rivales en las curvas, lo que prima es embestirlos o acribillarlos a cohetes hasta sacarlos de la pista. También hay montones de atajos que descubrir, aunque todos ellos esconden sus peligros y pueden hacerte perder posiciones en vez de ganarlas. Por lo que hemos podido ver en esta temprana versión, los programadores de *TSR* pretenden retar a los *fans* de las carreras de karts con 19 complicados circuitos y algunos rivales agresivos. Si confiabas ver cómo Buzz se encaminaba hasta el infinito y más allá tras la primera vuelta, te espera una sorpresa, porque lo más posible es que el resto de diminutos pilotos te echen de la pista o te dejen grogui con un cohete bien dirigido. Pero no empieces a lloriquear todavía: hay una opción para bajar el nivel de dificultad y permitir así que los más pequeños también pasen un buen rato. Una posible fuente de preocupación para este título de carreras para dos jugadores es que ya existen juegos de carreras para cuatro jugadores de la talla de *Crash Team Racing* y *Teleñecos Racemanía*. Otro aspecto preocupante es que *TSR* aqueja de un sistema de aceleración bastante malo en comparación con estos dos últimos juegos. Aun así, en un mundo de diminutas figuras de plástico zumbando por doquier a 25 km/h, puede que la simplicidad juegue a favor de *Toy Story Racer*. ■

«Endósale un petardo en el trasero a cualquier kart que te cierre el paso»

CUIDADO CON...



Cajas, patas de sillón, perros dormidos... Es una lástima que ninguno de estos obstáculos esparcidos por todos lo niveles te coma o te machaque, pero aún así pueden sacarte de la pista si la pifias en una curva

QUE NO TE MACHAQUEN

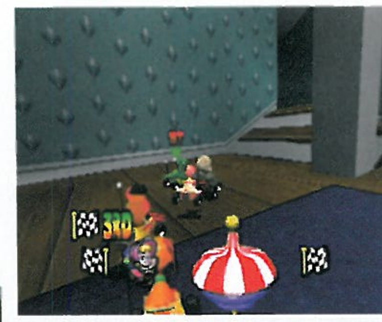


En el modo Smash (Machacar), el objetivo no es llegar el primero a la meta, sino más bien ir en última posición. No pises a fondo y utiliza tus armas para ir anulando al resto de pilotos y acabar siendo el rey supremo.

EL GRAN PREMIO



En la competición Cup (Copa) tendrás que correr durante cuatro vueltas. Acaba entre los tres primeros lo suficientemente a menudo y tus puntos acumulados te asegurarán el trofeo.



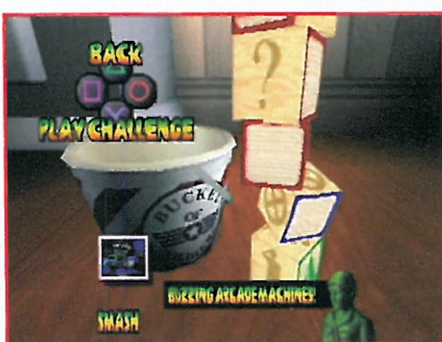


Rezagado. **No esperes cargar el juego y ganar nada más empezar; es maravillosamente difícil**



Eso es personal. **Todos los personajes tienen su propio kart temático personalizado. A destacar, el kart aerodinámico de Buzz**

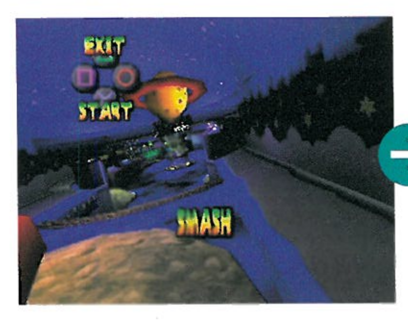


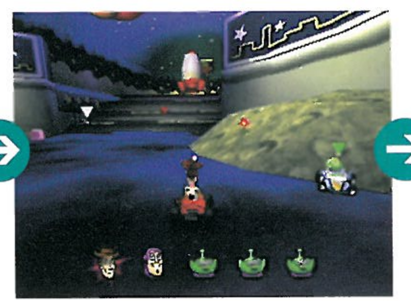


EL GRAN K.O.

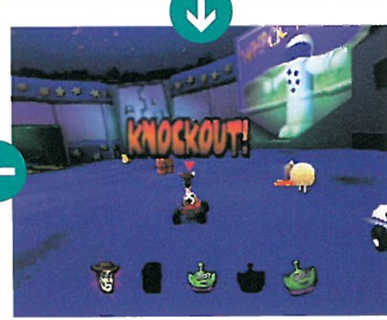
¿Vas el último? Todavía no has dicho tu última palabra. En el Knockout Tournament (Torneo K.O.) lo importante es guardarte una buena arma para aplastar a tus rivales en el crucial tramo final.

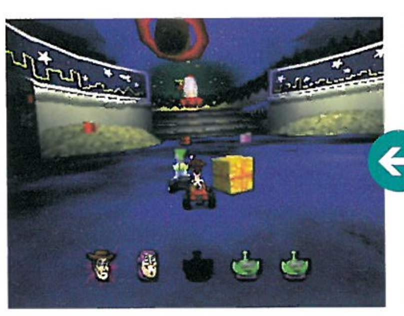
ERES EL ELEGIDO... LOS EXTRATERRESTRES YA ESTÁN AQUÍ











Afortunadamente, nuestros alienígenas favoritos hacen acto de presencia en *Toy Story Racer* como adversarios tuyos en el modo Smash, donde la habilidad para esquivar misiles sin desviarte es mucho más importante que limitarse a enseñar un buen par de neumáticos traseros a tus rivales. Resulta divertidísimo correr por entre los mecanismos internos de una máquina recreativa mientras reduces a los extraterrestres a tres tipos de polvo espacial diferente. La lástima es que no haya ninguna pinza gigante que les saque de la pista cuando están fuera de combate, y tampoco llegas a oír los estúpidos gorgoritos que tienen por voz. Lo cual significa que todavía quedan cosas por mejorar, oh verdes criaturillas...



LO MEJOR

- Dos películas enteras llenas de estrellas
- Duros contrincantes

LO PEOR

- No hay un modo para cuatro jugadores
- Aceleración simplista
- El analógico no acaba de funcionar bien

PREVIO AVISO

En la versión que probamos no se aprovechan al máximo las estrellas, echándose en falta fragmentos sonoros y vídeos que animen la cosa. Si no cuenta con algún otro extra, los *power-up* tan básicos y el control defectuoso pueden llegar a borrar de tu cara la sonrisa que te produciría ver a Buzz en un kart...

Distribuidor: Virgin
Fabricante: Enterbrain
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

Panzer Front

PASÉATE POR DONDE MÁS TE APETEZCA Y CÁRGATE TODO LO QUE TE DÉ LA GANA: HA LLEGADO LA HORA DE PONERSE A LOS MANDOS DE UN TANQUE

TODO TERRENO

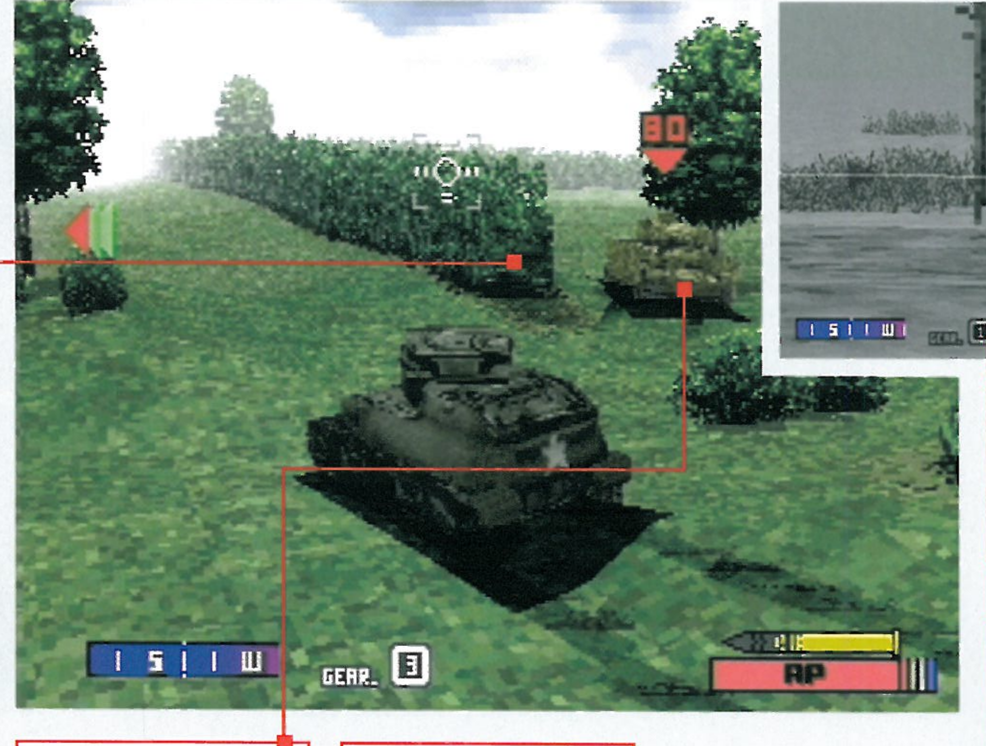


A diferencia de aquellos juegos en los que setos, cercas o terrenos accidentados vienen a ser como darse de morros con un muro invisible, en este juego no tendrás problema alguno gracias a tu tanque. Los árboles se doblan a tu paso y los arbustos se aplastan ante ti; sólo los charcos más profundos podrán pararte los pies.

JUGUEMOS AL ESCONDITE



El sigilo es una parte importantísima del juego. Si se te ocurre entrar en el fragor de la batalla con tu canción favorita sonando a todo trapo seguro que terminas frito y refrito. En lugar de eso, utiliza los edificios y las zanjas para ocultar tu avance.



TANQUES ESCURRIDIZOS

La flecha roja señala a los malos. Su IA es poco más que excelente: se esconden, utilizando el terreno, y luego destrozan los setos mediante un letal obús. Si no vas con cuidado, seguro que también se te llevarán por delante.

ESTRATEGIA

No sólo tienes que controlar tu propio tanque: un buen despliegue estratégico del resto del pelotón es imprescindible para ganar la partida. La pantalla del mapa te ofrece un sinfín de opciones en este sentido.



PUNTO DE MIRA

Cuando disparas proyectiles, la cámara cambia a este punto de mira al más puro estilo de *Salvar al soldado Ryan*. Esta vista resulta vital para que las incursiones tengan éxito, para mejorar la puntería y aportarte una visión más clara de la trayectoria que seguirá el proyectil.

¡BOOOOM!



¿Hay algo mejor que un impacto directo? Cárgate a alguien en mitad del campo de batalla y disfruta de una encantadora toma panorámica de tu achicharrado enemigo.

Las disquisiciones éticas no tiene cabida aquí. Si te apetece tomar parte en algunas de las batallas más famosas de la Segunda Guerra Mundial en el bando de los nazis da un paso al frente. *Panzer Front* te sitúa en el asiento del conductor de un variado surtido de tanques de los años cuarenta, y te permite optar por uno u otro bando. Podríamos calificar la cosa de censurable y reprobable si no fuera por lo divertidísimo que resulta.

Parece que la compañía desarrolladora Enterbrain ha embutido un montón de cosas en *Panzer Front*. Es un título profundamente estratégico y cuenta con más de 20 tanques jugables y una considerable colección de misiones. Puedes utilizar el terreno en tu favor, por ejemplo situándote en lo alto de una colina para bombardear a placer a un convoy enemigo y borrarlo de un plumazo de las gloriosas páginas de la historia. El curioso sistema de control (los cuatro botones laterales controlan el avance del tanque) resulta complejo al principio, pero, con un poco de práctica, maniobrar acaba siendo coser y cantar.

Por ahora, *Medal of Honor* y su secuela ostentan el liderazgo en lo que al género de la Segunda Guerra Mundial se refiere, pero *Panzer Tank* podría tenderle una emboscada al genial *shooter* de EA e incluso cambiar el curso de la historia...

«Es profundamente estratégico y cuenta con más de 20 tanques jugables a los que hincar el diente»



LO MEJOR

- Un reto con todas las letras
- Un montón de tanques
- Tácticas sigilosas

LO PEOR

- Puede ser demasiado difícil
- Controles complicados
- A veces es demasiado oscuro

PREVIO AVISO

A pesar de los dilemas éticos que supone pilotar un tanque nazi, *Panzer Front* podría ser un juego brillante. La IA resulta precisa y acertada, y cuenta con una impresionante variedad de tanques. La combinación de estrategia y acción intensa funciona y debería bastar para llenar un interesante hueco en el género de los juegos de guerra. Esperamos que lleguen pronto las orugas de la guerra.

muestra>> tu estilo

llama ahora desde tu movil, casa u oficina para conseguir instantaneamente un logo o sonido para ti o tus amigos

top40

ATOMIC KITTEN	WHOLE AGAIN	480098
CRAIG DAVID	WALKING AWAY	913139
DANE BOWERS	SHUT UP & FORGET A...	480064
DESTINYS CHILD	INDEPENDENT WOMAN	913110
DION	THE WANDERER	480165
GRANDADDY	THE CRYSTAL LAKE	480097
HEARSAY	PURE & SIMPLE	480274
JOE FEAT. MYS...	STUTTER	480067
MELANIE B	FEELS SO GOOD	480096
OUTKAST	MS JACKSON	480062
PLANET FUNK	CHASE THE SUN	480040
RICKY MARTIN	SHE BANGS	913071
SHAGGY	WASNT ME	480500
SLIPKNOT	WAIT AND BLEED	480077
SPOOKS	THINGS IVE SEEN	480068
U2	STUCK IN A MOMENT	480066
WESTLIFE	UPTOWN GIRL	480069
WHEATUS	TEENAGE DIRTBAG	480167



novedades

las ultimas novedades de MonsterMob. Exclusivos!

>>logos

SEX PET	180307
popstars	180214
	180207
CHAOS	180267
disco diva	180300

>>logos

IRISH	180256
2-1	180132
	180336
toploader	180208
	180332



tu equipo

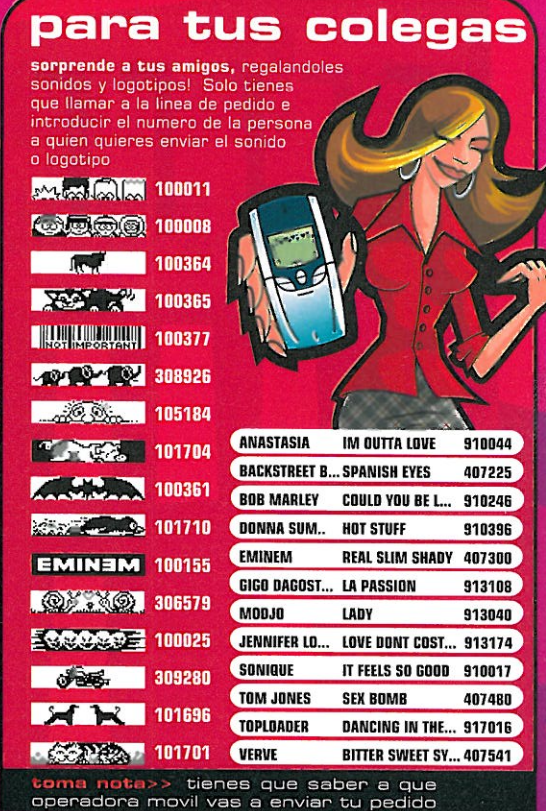
logotipos

REAL MADRID	100809
F.C. BARCELONA	100790
DEPORTIVO ALAVÉS	100782
ATLÉTICO MADRID	100773

sonidos

REAL MADRID	480086
VILLA REAL	480089
ZARAGOZA	480090
SPORTING GIJON	480088
MALAGA	480084
RACING SANTA...	480085
CELTA	480080
ESPANYOL	480081
HERCULES	480082

lo mejor del futbol>> visita nuestra pagina web



para tus colegas

sorprende a tus amigos, regalandoles sonidos y logotipos! Solo tienes que llamar a la linea de pedido e introducir el numero de la persona a quien quieres enviar el sonido o logotipo

	100011
	100008
	100364
	100365
NOT IMPORTANT	100377
	308926
	105184
	101704
	100361
	101710
EMINEM	100155
	306579
	100025
	309280
	101696
	101701

ANASTASIA	IM OUTTA LOVE	910044
BACKSTREET B...	SPANISH EYES	407225
BOB MARLEY	COULD YOU BE L...	910246
DONNA SUM..	HOT STUFF	910396
EMINEM	REAL SLIM SHADY	407300
GIGO DAGOST...	LA PASSION	913108
MODJO	LADY	913040
JENNIFER LO...	LOVE DONT COST...	913174
SONIQUE	IT FEELS SO GOOD	910017
TOM JONES	SEX BOMB	407480
TOPLOADER	DANCING IN THE...	917016
VERVE	BITTER SWEET SY...	407541

toma nota>> tienes que saber a que operadora movil vas a enviar tu pedido

>>novedades logotipos

	180201
hear'say	180215
Limp Bizkit	180200
ACID JAZZ	180283
STEALTH	180291
TRICKY	180293
disco	180301
Backstreetboys	700555
Cypress Hill	704906
THE OFFSPRING	704940
Slipknot	704950
urban	201778
nutty tart	180308
BASTARD	180298
SUPERGIRL	302823
	180333
	180334
Shit happens	201185

>>logotipos

XXL	201911
24 SEVEN	180257
	180249
	180192
	180210
SCENE	180289
Dreamcast	300865
britney spears	101801
	100356
	100358
	305208
	305190
	100076
	100058
	100059
	100373
	200200
	304994

>>logotipos

	105176
	101759
	309241
	309331
	309582
	101752
GILERA	105177
PIAGGIO	105180
Lamborghini	105178
Golf	105182
SUZUKI	100208
diesel	100271
Levi's	100242
PlayStation	100216
Reebok	100213
AIRWALK	100285
	105175
	308745

>>logotipos

X-MEN	100095
007	100190
THE X FILES	100096
	100007
	300212
	309424
	309542
	309280
	105193
	105239
	105192
God Bless	307647
	306037
	308587
	105183
	100330
	308797
	105206

>>sonidos

ANDRE CALAMARO	FLACA	480060
BOMFUNK MCS	FREESTYLER	407241
BLONDIE	MARIA	407239
BRITNEY SPEARS	BABY ONE MORE TIME	407248
BRITNEY SPEARS	STRONGER	913120
CHRISTINE AGUILERA	GENIE IN A BOTTLE	407258
DAFT PUNK	ONE MORE TIME	913130
EIFFEL 65	BLUE (DA BA DEE)	407295
EMINEM	STAN	913160
JENNIFER LOPEZ	WAITING FOR TONIGHT	407342
MARC ANTHONY	I NEED TO KNOW	407373
MARCARENA	LOS DEL RIO	407628
NSYNC	BYE BYE BYE	407397
RICKY MARTIN	SHAKE YOUR BON BON	407421
ROBBIE WILLIAMS	ROCK DJ	913015
RONAN KEATING	LIFE IS A ROLLERCOASTER	917020
SASH	ADELANTE	407431
SANTANA	MARIA MARIA	407426
SONIQUE	SKY	913058
SHANIA TWAIN	MAN I FEEL LIKE A WOMAN	407440
SPICE GIRLS	VIVA FOREVEER	407452
TEXAS	SAY WHAT YOU WANT	407471
VENGABOYS	WERE GOING TO IBIZA	407489
TV THEME	SOUTHPARK	911190
TV THEME	SIMPSONS	407698
TV THEME	LOONEY TUNES	407690

la linea de pedido

906 429 565

compatibilidad >> confirma manualmente si no estas seguro



sonidos

NOKIA
3210 3310 61XX 6210 7110
8110i 8210 88XX 9110
SAGEM
930 932 939 959

logotipos

NOKIA
3210 3310 51XX(NK402)
6XXX 7110 8210 88XX
9110

tenemos miles de logotipos y sonidos superdivertidos, ademas de otras ofertas exclusivas en:

www.**monstermob**.com

Atención al cliente 902 180 328

La llamada cuesta 136 Ptas/min. Duración de la llamada aprox. 4 mins.

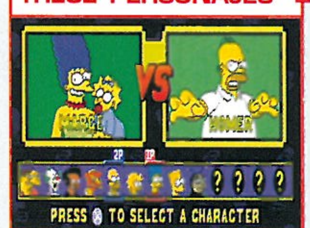


Distribuidor: Electronic Arts
Fabricante: Big Ape Productions
Número de jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

The Simpsons Wrestling

LOS CHALADOS DE SPRINGFIELD POR FIN TIENEN SU PROPIO JUEGO. ECHA UN VISTAZO A LAS AVENTURAS DE ESTA PEÑA DE ZUMBADOS

TRECE PERSONAJES



La versión final promete contar con 22 luchadores, 13 de los cuales serán jugables. Al empezar eliges a siete personajes, que incluyen a Homer y Marge, y para poder jugar con los demás tendrás que liarte con el modo de torneo.

BARRAS Y ROSQUILLAS



La barra superior te indica el nivel de energía, así como la fuerza de tus puñetazos, patadas y llaves. La barra inferior es el nivel de vida. Cuando a un luchador se le acaba la vida, es fácil que lo inmovilicen. Para regenerar vida y energía puedes recoger ítems como rosquillas y palomitas.



Hola hola, coleguita de PlayStation. Los personajes de la serie de dibujos animados más flipante de la historia están a punto de hacer acto de presencia en tu cuadrilátero más cercano. Después de más de 200 capítulos repletos de batallitas, riñas familiares y discusiones acaloradas, no es extraño que entre ellos todavía queden algunas cuentas que zanjar. Por eso, este título ofrece un festival de violencia desenfrenada al estilo Rasca y Pica, donde esta panda de irreverentes amarillentos compiten por el título al más tarado de Springfield.

En realidad, poco tiene que ver con el tipo de lucha libre al que estamos acostumbrados, ya que las únicas mallas que encontrarás son las que lleva Smithers debajo de los pantalones. Aquí los luchadores prefieren recurrir a armas más rocambolescas antes que emplear las tradicionales llaves y sumisiones. Juegas en escenarios conocidos y puedes elegir entre aporrear a un amigo utilizando el modo Versus o jugar solo, ya sea peleando en un único combate o en un campeonato más largo con tres estilos de torneo diferentes. Si consigues acabar cada torneo con los personajes iniciales, aparecerán algunos luchadores extra y más escenarios donde disputar los combates. Todavía no sabemos a ciencia cierta quiénes serán los afortunados, ya que el juego está por terminar, pero Nelson Muntz, el bravucón de la clase, y el malvado Actor Secundario Bob parecen hallarse entre los posibles candidatos. ¿Será Ned Flanders el jefe final? Sólo de pensarlo se nos ponen los pelitos de puntita.

El juego está lleno de los toques de humor que han hecho que la serie televisiva funcione tan bien. Disfrutarás de lo lindo con todos los movimientos y armas especiales que encontrarás (tanto los pasteles de crema de Krusty, el tirachinas de

«El juego está lleno de los toques de humor que han hecho que la serie televisiva funcione tan bien»

Bart o el pelo de Marge sirven para un mismo fin: repartir tortas).

La licencia de *Los Simpson* es algo tan acertadito que esperamos que la Fox nos obsequie con más entregas de esta panda de sonados. Parece que hay planes para un juego de carreras de *Los Simpson*, pero no hay nada definitivo por el momento. Tal vez un JDR titulado *Vandal Bart* o un juego de tiros y sigilo como *Metal Marge Solid* tampoco estarían nada mal. De momento, *The Simpsons Wrestling* nos amenizará la espera. En palabras de Apu Nahasapeemapilon, el encargado de El Badulaque de Springfield: «Grasias por su visita y, por favor, vuelvan pronto». ■

MENÚ DE ESCENARIOS

Los combates transcurren en varias localizaciones de Springfield, como enfrente de la casa de los Flanders, en la Taberna de Moe, en los Estudios de Krusty o en el despacho del Alcalde Quimby, pero no porque un personaje juegue en casa tiene ventaja. También hay unos cuantos vecinos merodeando para darle lustre al asunto con sus comentarios jocosos. En la Taberna de Moe (derecha) el tacaño del dueño te invitará a una copa nada más entrar: un cóctel flameado de Moe en toda la jeta. ¡Tela con el detallito!





MAGGIE TE QUIERE AYUDAR



Cuando juegues con Marge utiliza el botón ◎ para que Maggie te eche una mano y se suba encima de tu contrincante, haciéndote ganar tiempo. Otros personajes también cuentan con ayuditas que vienen muy bien, como el chihuahua del Hombre Abejorro, que reparte bocados a diestro y siniestro.

Apu-rrea como puedas. Es toda una gozada ver a los habitantes de Springfield en la pantalla, y sus disparatadas salidas hacen el juego todavía más entretenido: «Por favor, si no te importa te agradecería que dejaras de pegarme ahora mismo», dice Apu mientras saltas sobre su cabeza. Lástima que no se haya hecho el esfuerzo por traducir las voces, que además en inglés las aportaban los actores originales de la serie. Una pena

MUCHO MARGE-N



Los signos de exclamación que de vez en cuando aparecen en el cuadrilátero contienen letras. Si las recoges disfrutarás de una ventaja temporal, ya que al reunir las letras T-A-U-N-T (MOFA) te haces invulnerable y puedes aporrear a tu enemigo sin miedo a que se rebote.

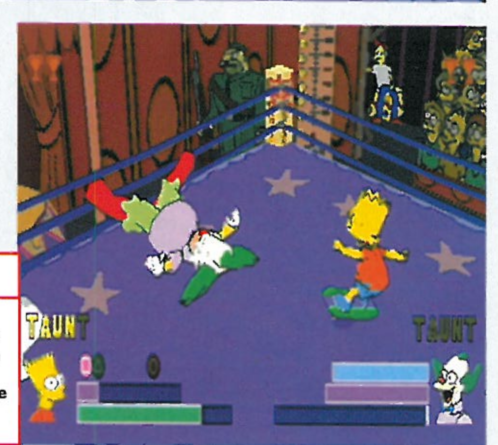


TOMA EL RASTRILLO Y CORRE

Willie el Jardinero es uno de los personajes más fáciles a la hora de jugar, ya que con su pedazo rastrillo se carga a su adversario en menos que canta un gallo. Barney echa unos eructos de muerte (literalmente). Todo un encanto, vamos.

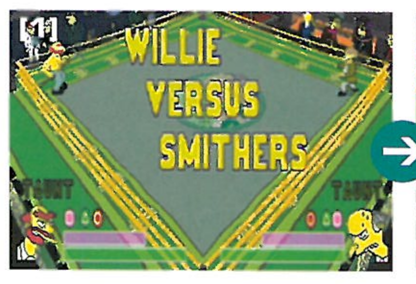
SKATEBART

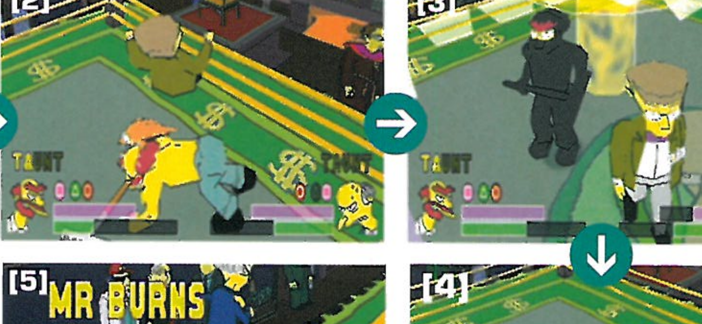
Todos los luchadores disponen de movimientos especiales. Bart, por ejemplo, les estampa el monopatín en la cabeza a los rivales. Homer, por su parte, se dedica a zamparse rosquillas para reponer energía. Mmm...



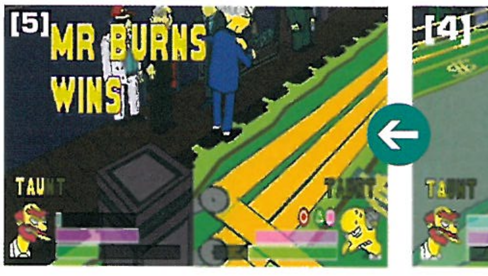
LUCHA DE RELEVOS UN TANTO PECULIAR

BURNS Y SMITHERS JUEGAN SUCIO









Si era de esperar que Monty Burns y el lamecuлos de su lacayo Smithers utilizaran trucos sucios a la hora de pelear, fliparás cuando peleen en relevos por parejas, ya que serán el doble de rastreros. Al principio te parece que estás peleando sólo contra Smithers [1], lo cual ya es chungo de por sí, porque te lanza peces mutantes que te absorben la fuerza [2]. Pero si empiezas a ponerte por delante, Burns entrará en acción tirándote unos explosivos [3] que te dejarán fatal y harán que Smithers te inmovilice fácilmente [4]. Burns, rodeado de sus subalternos, acaba alzándose con la victoria [5]. ¡Qué Dios nos ampare si Patty y Selma aparecen como pareja de relevos en la versión final!



LO MEJOR

- ¡Son *Los Simpson*!
- Comentarios muy ingeniosos
- Movimientos especiales muy graciosos

LO PEOR

- La animación de los personajes es cutrilla
- Opciones de jugabilidad limitadas
- Excesivamente simple

PREVIO AVISO

The Simpsons Wrestling está bien para echarse unas risas, pero no deja de parecernos un poco simple. Los movimientos limitados, los gráficos cutrillos y la falta de variedad de jugabilidad constituyen unos problemas técnicos que habrá que revisar antes de la próxima *review*.

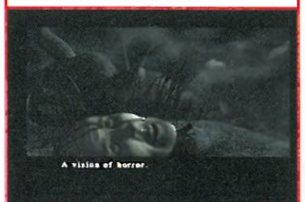
miedo / oscuridad / Howard/ Phillips / Lovecraft

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Darkworks
Jugadores: Uno
Disponible: Mayo

Alone in the Dark: The New Nightmare

HAY QUE SER MUY DURO PARA JUGAR A ALGO ASÍ...

BUEN PRINCIPIO

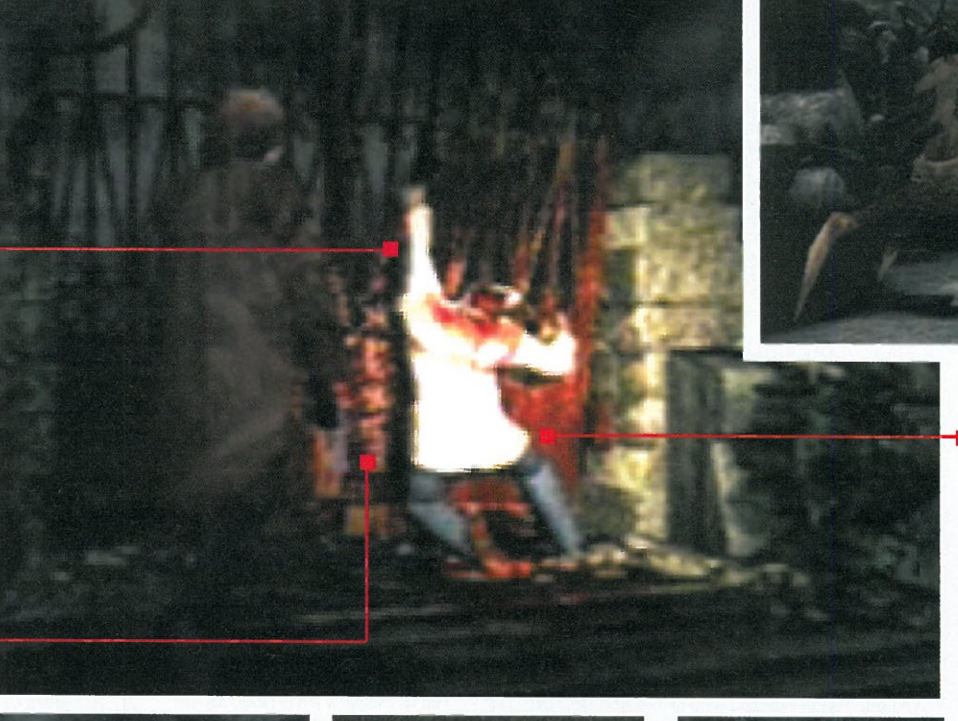


Nada más comenzar, enciendes la linterna y ves... ¡un cuerpo decapitado! Pero no temas: encontrarás la cabeza un poco más adelante...

¿MULDER O SCULLY?



Elige personaje al principio del juego. Y elige bien, porque será el que utilizarás hasta el final de la aventura. ¿Un tipo duro y atrevido o una muchacha cerebral y precavida? La eterna guerra de sexos...



ILUMÍNAME

Los efectos de luz de este juego son una de las cosas más impresionantes que hemos visto en PlayStation. Aunque te vendría bien apagar la linterna para pasar desapercibido a los bichos que hay por ahí...







Nunca antes has visto nada tan tenebroso como *Alone in the Dark IV*. Métete en el pantano hasta la cintura, armado con una pistola sin balas y una linterna, y pregúntate qué es eso que chapotea cerca...

Desde que acabamos por enésima vez *Silent Hill*, no hemos podido pensar en otra cosa: *Silent 2, Silent 2, Silent 2...* Con el tiempo hemos ido viendo vídeos e imágenes de *Silent Hill 2, Silent Hill 2*, y sólo nos ha servido para pensar en lo mismo: *Silent 2, Silent 2, Silent 2...* Pero no sólo de Konami vive el hombre (aunque casi), y buena prueba de ello es *Alone in the Dark: The New Nightmare*.

Debemos recordar, para quienes todavía creen que *Resident Evil* fue el inventor del *survival horror*, que el primer juego de terror, puzzles y exploración que existió —en PlayStation y en PC— fue *Alone in the Dark*. El primer juego de esta serie fue el pionero y descubridor del género, aunque después los títulos de Capcom se llevaran los honores. *Alone in the Dark* era un juego con personajes tridimensionales sobre fondos prerrenderizados, como los tres *RE* de PSOne. Y personajes prerrenderizados sobre fondos planos será también lo que encuentres en esta cuarta parte (no busques la segunda o la tercera, porque sólo salieron para PC).

Sin embargo, este *Alone in the Dark* va mucho más allá que ningún otro juego a base de fondos prerrenderizados. Sus creadores, la gente de Darkworks, han conseguido una proeza técnica sin precedentes: luz en tiempo real sobre gráficos prerrenderizados. ¿Recuerdas lo mucho que te gustó la linterna de *Silent Hill*? Pues imagínate usarla en *RE2* o *RE3*, por ejemplo. ¿Qué te parecería?

Mediante un complejo sistema de «componentes», Darkworks ha sido capaz de generar gráficos prerrenderizados que «se iluminan» con la luz de tu linterna o tus disparos.

Esto, que ya es algo habitual en juegos con gráficos 3D, nunca antes se había conseguido con fondos planos. Y no te puedes hacer una idea del resultado, tendrás que verlo para creértelo. Jamás habríamos imaginado algo así en una consola de 32 bits. Incluso costaría creerlo en una de 128... La iluminación está tan trabajada y es tan importante en el juego que, prácticamente, toda la aventura gira en torno a ella. Los enemigos, por ejemplo, no te ven si llevas la linterna apagada. Pero en ese caso, tú tampoco verás los ítems que hay por ahí, ni los puzzles, ni las soluciones a los puzzles...

Puede que *Alone in the Dark IV* no sea *Silent Hill 2*, pero te prometemos que será capaz de calmar tu «síndrome de abstinencia terrorífica» hasta que el esperado juego de Konami llegue a las tiendas. ■



LO MEJOR
- Unos gráficos prerrenderizados inigualables
- ¡Y luz en tiempo real sobre fondos prerrenderizados!
- Dos aventuras, dos personajes, dos discos

LO PEOR
- Parece bastante difícil
- Da mucho miedo...

PREVIO AVISO
Si eres de los que duerme con la puerta de la habitación cerrada y la luz encendida, *Alone in the Dark IV* no es un juego para ti. Vas a pasar miedo de verdad con esto...

Distribuidor: Planeta DeAgostini
Fabricante: Empire Interactive
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

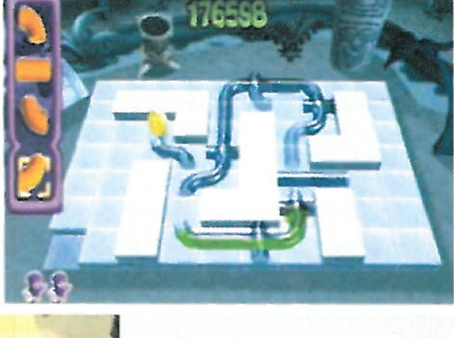
Pipemania 3D

¿MARIO? ÉSE NO ES FONTANERO, HOMBRE. TÚ SÍ QUE SERÁS FONTANERO CUANDO PRUEBES ESTO...

Unos alienígenas han invadido la Tierra y han echado un viscoso líquido verde por todas partes para acabar con nosotros. ¿Cómo evitarlo? Pues... con tuberías. Canalizando el líquido viscoso hasta la alcantarilla más cercana. Un plan simple, pero efectivo.

De eso tendrás que ocuparte en *Pipemania 3D,* de canalizar el líquido verde con tuberías. Como en *Tetris,* verás a un lado de la pantalla todos los pedazos de tubería que vas a recibir, y tendrás que colocarlos. Pero aquí no podrás «mover» las piezas antes de ponerlas en su sitio, tendrás que colocarlas con la posición que tienen por defecto. Es muuuuy difícil, porque el líquido no para de salir y no puedes entretenerte ni un segundo. Poner piezas, poner piezas, poner piezas... Y cuando aparece la alcantarilla, dirigir el líquido hasta ella para superar el nivel. Por el camino, recoge monedas, levanta puentes, haz cruces para obtener puntos extra... ¿Te atreves? Cuando se lo dijimos a Mario, salió corriendo como si estuviera poseído.

Puede que *Pipemania* no sea el juego con los mejores gráficos de tu máquina gris/blanca, pero te aseguramos que te gustará (y a tu bolsillo también porque su precio es de 2.990 pesetas). Por algo es la versión 3D de un clásico, ¿no? Si *Tetris* te parecía demasiado fácil, *Pipemania 3D* podrá contigo. ■





Coloca todas las piezas lo más rápido posible, para que el líquido verde no choque contra paredes ni caiga nunca al suelo. ¿Crees que podrías hacerlo? Nosotros también lo creíamos...



LO MEJOR
- Adictividad *por un tubo*
- Multitud de niveles
- Objetivos complementarios en cada nivel

LO PEOR
- Gráficos pobres
- ¿Demasiado difícil?
- Algo corto

Distribuidor: Sony
Fabricante: Studio 33 / Sony
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Mayo

Formula One 2001

YA SABEMOS QUE LOS COCHES DE F1 SON LOS MÁS RÁPIDOS, PERO... ¿TANTO?

Todo lo que nos dijo el mes pasado Darrell Gallagher, jefe de proyecto de Studio 33, era verdad. Efectivamente, el motor gráfico se ha mejorado, cada escudería sufre las averías que suele tener en las carreras reales, la IA es mejor que la del juego anterior...

Pero el señor Gallagher olvidó mencionar unas cuantas cosillas sobre *Formula One 2001,* que comparte bastantes defectos con sus antecesores y con su homónimo para PS2. El motor gráfico se ha mejorado tanto, que ahora el juego es el doble de rápido. Eso, dicho de otro modo, significa que tienes la mitad de tiempo para reaccionar. Y reaccionar con la mitad de tiempo sumado a un control poco satisfactorio puede ser terrible.

Las señales de las curvas aparecen cuando ya estás en ellas (adivina qué supone eso), y tu coche corre unas tres veces más que los demás. Como en el juego de PS2, hay un montón de datos de la licencia de este año que aún no se han corregido, aunque supondremos que Studio 33 solucionará este problema a tiempo. Al menos, éste tiene solución. Pero definitivamente, Sony debería confiar en otro equipo desarrollador si quiere recuperar el podio de la Fórmula 1 en PlayStation... ■







Ciertamente, el motor del juego se ha optimizado: mejores gráficos y más velocidad. Pero esa velocidad extra elimina cualquier rastro de jugabilidad...



LO MEJOR
- Ultramegamageradamente rápido
- Gráficos solventes
- Desperfectos y averías decentes

LO PEOR
- El control
- La absoluta carencia de realismo
- La defectuosa indicación de las curvas

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Infogrames
Jugadores: De uno a ocho
Disponible: Sí

UEFA Challenge

EL VIEJO CONTINENTE SE VUELVE A VESTIR DE CORTO GRACIAS A INFOGRAMES

UN MUNDO DE LICENCIAS

UEFA Challenge cuenta con un total de 76 equipos reales con sus jugadores auténticos y sus equipaciones verídicas. Éste es uno de los mayores atractivos que ofrece este título. Lástima que las incorporaciones de invierno parece que no llegarán a tiempo.



Si tu obsesión es crear una competición europea con nombres reales, _UEFA Challenge_ es tu juego. Esperemos que la calidad gráfica mejore con el tiempo.

COMPETICIONES A TU GUSTO



Tendrás a tu disposición ocho competiciones. En ellas podrás modificar todo lo que quieras desde la duración, al número de equipos, vueltas, etc.

ASES DEL BALÓN



Figo, Anderson y Bierhoff han cedido su imagen para apoyar el lanzamiento del juego. Al pulsar Power podremos disfrutar de algunas secuencias reales de estos verdaderos magos del balón.

La gente de Infogrames sigue empeñada en ofrecer una alternativa digna a los reyes del fútbol en versión consolera. La proeza se prevé complicada, sobre todo, si tenemos en cuenta que el género futbolístico es el más visitado dentro del universo PlayStation.

Parece que todos los contratiempos y la competencia no son suficientes para que la compañía francesa tire la toalla. Para muestra, esta cuarta entrega de su serie protagonizada por la UEFA.

Esta nueva edición llega con el apellido de Challenge e intentará hacerle sombra a los todopoderosos *FIFA* y *ISS Pro*. Para ello han conseguido la imagen de algunos *cracks* del fútbol. Figo, del Real Madrid; Anderson, del París Saint Germain o Bierhoff, del Milán, son algunos de los astros que brillan en este título. Pero no son los únicos, ya que contaremos con un total de 76 equipos europeos con licencia oficial. Esto significa que tendremos los nombres reales de los jugadores (aunque falte el argentino Pablo Aymar, actualmente en el Valencia), las camisetas auténticas y los escudos verdaderos. Todos ellos componen una nutrida selección de los mejores clubes del continente, divididos en cinco grupos: las islas británicas, Europa occidental (Italia y Francia), norte de Europa (Alemania, Holanda, Bélgica y Austria), sur de Europa (España y Portugal) y el resto del continente (Grecia, Suiza, Turquía, Rusia, República Checa y Suecia).

UEFA Challenge también nos ofrece la oportunidad de participar en un montón de competiciones diferentes. Una liga gigantesca y un inmenso campeonato son las principales. Aunque también podremos vivir la emoción de tres competiciones más pequeñas, pero susceptibles a todas las modificaciones que consideremos necesarias. Incluso, si no te gusta la indumentaria de tu equipo, existe un completo modo de edición en el cual podrás dar rienda suelta a tu imaginación y diseñar las equipaciones de los clubes.

Hasta aquí todo es perfecto pero, por desgracia, algunos puntos pueden ensombrecer el gran trabajo de menús. El mayor de ellos es el apartado gráfico. Un apartado que, por el momento (estamos ante una beta del 70%), se muestra excesivamente pobre. Los jugadores no tienen demasiada consistencia y se mueven a trompicones. Esperemos que la gente de Infogrames, con el buen hacer que les caracteriza, resuelvan estos graves problemas. La esperanza es lo último que se pierde. ■

PSMag OPINA

LO MEJOR
- 76 equipos
- Licencias oficiales
- Edición de campeonatos y equipos

LO PEOR
- Gráficos pobres
- Animaciones torpes
- Jugabilidad poco intuitiva

PREVIO AVISO
El mundo del fútbol en PSX es pura competición y sólo los más poderosos ocupan una posición destacada. *UEFA Challege* puede llegar a ser interesante, pero lo tiene muy difícil con títulos como *FIFA* o el impresionante *ISS Pro Evolution 2*. De todos modos, esperaremos una sorpresa de última hora.

CONCURSO

FORD RACING



PAL



empire INTERACTIVE

PlayStation®

Desde un Mustang hasta el pura raza Taurus pasando por el GT90, el Ka, el Fiesta, el Escort... *Ford Racing* pone en tus manos todos los modelos de una de las marcas más antiguas y prestigiosas del mundo del motor. Coches cercanos —pero no por ello accesibles— con los que competir en diferentes competiciones y por categorías experimentando las prestaciones y características de cada uno de ellos. Entrénate bien porque, quién sabe... puede que algún día cojas el volante del Focus de Carlos Sainz. ¡Que no te coja por sorpresa, chaval!



La pregunta

¿Cuántos modelos diferentes puedes conducir en *Ford Racing?*

1.- 15
2.- 10
3.- 18

El premio

Planeta DeAgostini Interactive y *PlayStation Magazine* sortearán 50 juegos promocionales *Ford Racing* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Ford Racing*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

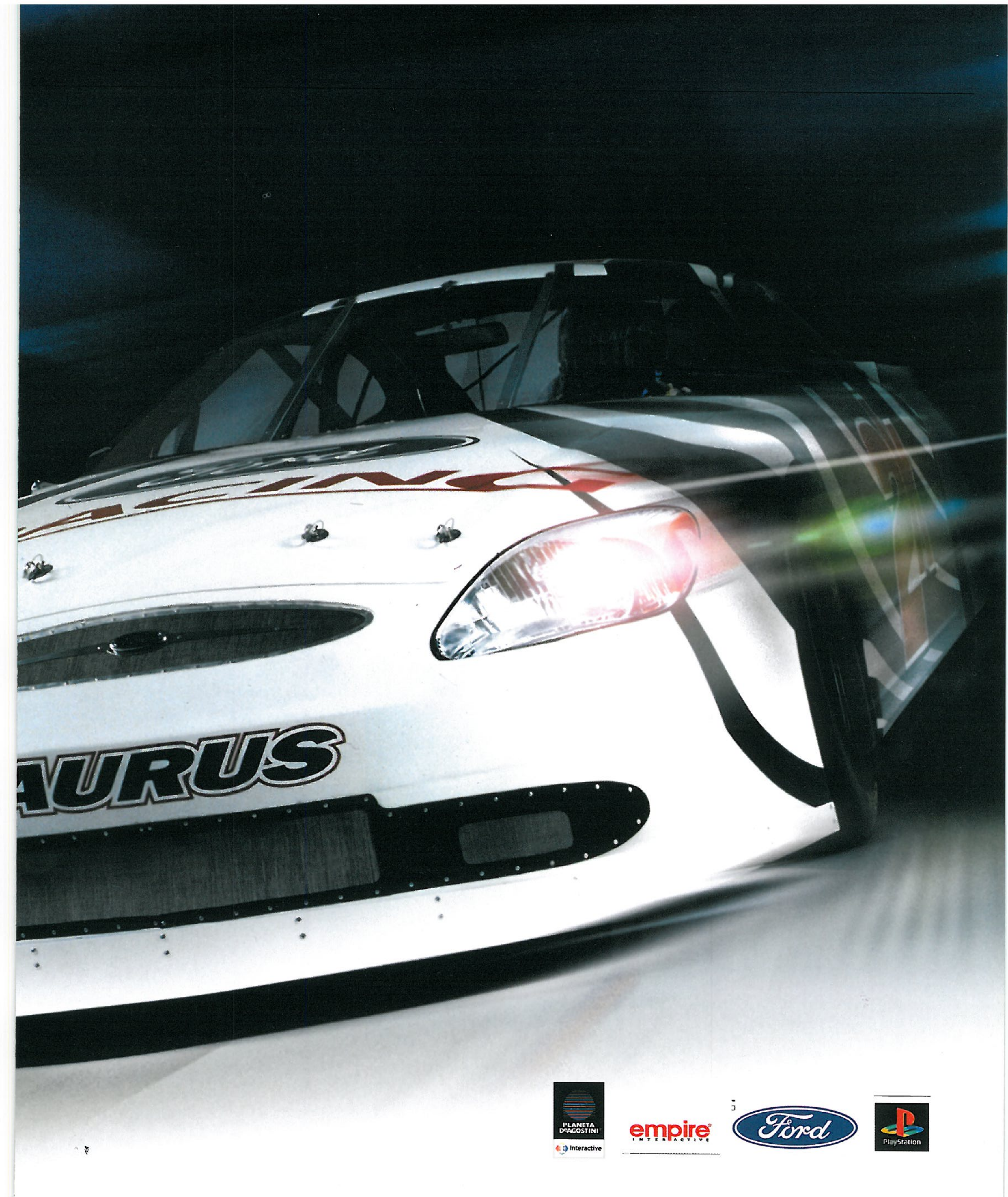
Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.


AURUS
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
empire
INTERACTIVE
Ford
PlayStation



COMPLETA TU COLECCIÓN DE DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION DE TODA LA HISTORIA
¡POR FIN UNA DEMO JUGABLE!
FINAL FANTASY VIII
LA HISTORIA OFICIAL
¿HAY VIDA MAS ALLA DEL VIII?
CD INCLUYE: DEMO JUGABLE FINAL FANTASY VIII
FFVII
FINAL FANTASY VIII
LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL
LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE FINAL FANTASY VIII
FFVIII
¡POR FIN UNA DEMO JUGABLE!
MediEvil 2
CD INCLUYE: DEMO JUGABLE MEDIEVIL 2
ESPECIAL MEDIEVIL 2
9 DEMOS EN EL CD · TODAS JUGABLES
PlayStation Especial Fútbol
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES STIKER '96, THREE LIONS, ACTUA SOCCER, KICK OFF WORLD, ACTUA SOCCER 2, POWER SOCCER 2, WORLD LEAGUE SOCCER, ADIDAS POWER SOCCER '98 Y ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97
ESPECIAL FÚTBOL
EN EL CD 9 DEMOS
PlayStation Especial deportes 4
ESPECIAL DEPORTES
FIFA 2000
ISS PRO '98
ESTO ES FUTBOL
COOL BOARDERS 3
VICTORY BOXING 2
JONAH LOMU RUGBY
AK'S SMASH COURT TENNIS
TONY HAWK SKATEBOARDING
¡Y MUCHOS MÁS!
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES ISS PRO '98, COOL BOARDERS 3, FIFA 2000, TONY HAWK'S SKATEBOARDING, ESTO ES FUTBOL, ACTUA ICE HOCKEY 2, VICTORY BOXING 2, JONAH LOMU RUGBY, AK'S COURT TENNIS
ESPECIAL DEPORTES
10 DEMOS JUGABLES
PlayStation Básico 4
ESPECIAL TERROR
¡EXCLUSIVA! ESTREMECEDORA DEMO DE SILENT HILL ¡Y 9 MÁS!
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES RESIDENT EVIL, SILENT HILL, QUAKE II, SOUL REAVER, DINO CRISIS, NIGHTMARE CREATURES, DEATHTRAP DUNGEON, CARMAGEDDON, DOOM, EXHUMED
ESPECIAL TERROR
EN EL CD 10 DEMOS JUGABLES
PlayStation Edición coleccionistas 2
GRAN TURISMO 2
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES CRASH TEAM RACING, DRIVER, WIP3OUT, COLIN MCRAE RALLY, SPEED FREAKS, RIDGE RACE TYPE 4, TOCA 2, V-RALLY 2, CIRCUIT BREAKERS
ESPECIAL COLECCIONISTAS 2
10 DEMOS EN EL CD · TODAS JUGABLES
PlayStation Especial Carreras
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES GRAN TURISMO, CIRCUIT BREAKERS, COLIN MCRAE RALLY, S.C.A.R.S., DESTRUCTION DERBY 2, TOCA, WIPEOUT 2097, TEST DRIVE 5, MOTORHEAD
ESPECIAL CARRERAS
9 DEMOS JUGABLES INCLUYENDO...
PlayStation Especial Lucha
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES TEKEN 3, TEKEN 2, RIVAL SCHOOLS, BLOODY ROAR, CARDINAL SYN, DYNASTY WARRIORS, DEAD OR ALIVE, VICTORY BOXING 2, MORTAL KOMBAT 3, BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
ESPECIAL LUCHA
PlayStation Especial 5
CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES GRAN TURISMO 2, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, METAL GEAR SOLID, FIFA 2000, CRASH BANDICOOT 3, FINAL FANTASY VIII, DRIVER, WIP3OUT
ESPECIAL 5
Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:
MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20 - 08022 BARCELONA
FORMA DE PAGO: Contra reembolso (+400 Ptas. gastos de envio)
Precio de cada ejemplar 975 Pesetas

PlayStation®2

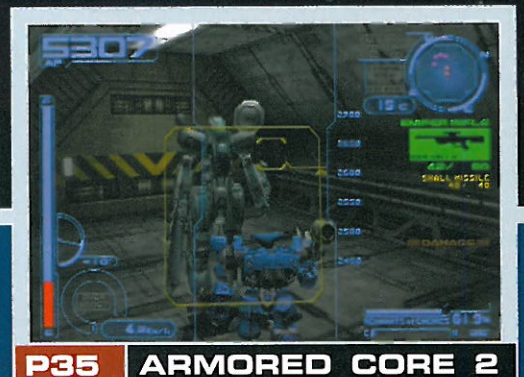
REVIEWS ■ PREVIEWS ■ NOTICIAS

ABRIL 2001

CONTENIDOS

P60 STAR WARS

«LLUVIAS DE METEORITOS, UN SINFÍN DE NAVES E IMPECABLES EFECTOS DE ILUMINACIÓN CONVIERTEN ESTE VIAJE ESPACIAL EN UNA EXPERIENCIA DE LO MÁS REALISTA»



P35 ARMORED CORE 2



P56 F1 RACING CHAMP.



P65 SKY ODYSSEY



Gore para dar y tomar. Existen 101 maneras de cargarte a un enemigo, pero cuanto más grande sea el arma que utilices, mayor será el desastre. ¡Yujuuuu!





Cuarteto de locos. Disfruta de horas y horas de diversión persiguiendo y haciendo pedazos a tus amigos en un sinfín de campos de combate ¡Genial!



UNREAL TOURNAMENT

- **DISTRIBUIDOR** Infogrames
- **FABRICANTE** Epic Games
- **DISPONIBLE** Mayo
- **IDIOMA** Castellano
- **PRECIO** N/D
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Puedes conectar hasta cuatro PS2 con un *firewire* de cuatro entradas
  - Compatible con cualquier ratón o teclado USB
  - Cinco modos de juego diferentes

CORRE CORRE QUE TE FRÍO

U*nreal Tournament* sigue muy de cerca los pasos de *Timesplitters* con el sucio objetivo de arrebatarle la corona de «Mejor festival de tiros para varios jugadores». Sin embargo, la alocada visión del universo *frag* que tiene este último no peligra. Si bien *Unreal Tournament* goza de un arsenal la mar de explosivo, campos de batalla bien diseñados y, sobre todo, acción arcade salpicada de tintes *gore*, cojea un poco a causa de su evidente falta de originalidad y una frecuencia de imágenes por segundo terriblemente lenta en el modo multijugador.

Basándose en el exitazo que supuso para PC, la versión PS2 de *UT* sigue por los mismos derroteros: tienes que patearte una sucesión de campos de combate semidesérticos con varios niveles mientras tomas parte tanto en partidas individuales como en partidas por equipos (como Combate a muerte o Capturar la bandera, por ejemplo) en los que tu misión consiste, básicamente, en convertir a tus oponentes en pedazos de carne chamuscada. Por desgracia, el modo para un jugador no tiene argumento coherente alguno, por lo que acaba siendo poco más que una larga sesión de entrenamiento para pulir tus habilidades en vistas a los encuentros que te esperan en el modo multijugador.

«Tu misión consiste en convertir a tus oponentes en pedazos de carne chamuscada»

Empezando por el modo Combate a muerte en Olvido (los campos de batalla tienen nombres muy gráficos, como Agonía, Maldición o Tempestad), tendrás que abrirte camino a tiro limpio por unos entornos cada vez más complejos contra unos enemigos que cuentan con una IA bastante decente, pudiendo elegir entre varios niveles de dificultad.

El modo multijugador es, evidentemente, la razón que te empujará a comprar un título de estas características. Y ten por seguro que no te va a decepcionar. A pesar de que la ya mencionada frecuencia de imágenes por segundo le pone palos en las ruedas, la naturaleza persecutoria y sanguinaria del sistema de juego ofrece una buena dosis de diversión. Las sombrías penumbras de los escenarios de combate de *Unreal*, inventivos y bien pensados, ofrecen una protección más bien escasa a la despiadada caza a que te someterán tus enemigos.

Los 22 personajes jugables (dispondrás de 11 al principio y tendrás que desbloquear a los restantes) encarnan la típica colección de tipejos militares, secundarios tipo *Matrix* y monstruos extravagantes. El arsenal, por su parte, no se aleja mucho de lo que cabe esperar en estos juegos.

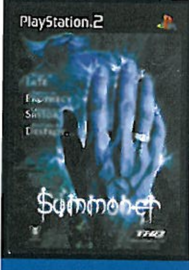
UT es una conversión de PC muy conseguida y uno de los títulos que, sin duda alguna, se beneficiará del potencial *on line* que ofrece la PS2. Mientras no llegue ese día tan esperado —o si estás hasta el moño de *Timesplitters*—, puedes saciar tus ansias de *frags* con *UT*. ■



ALTERNATIVAS

- **PS1: QUAKE II** (PSMAG 35 8/10) Diversión sangrienta, brutal y condenadamente buena
- **PS2: TIMESPLITTERS** ((PSMAG 49 9/10) Una aproximación impresionante a la ultraviolencia de los combates en escenarios cerrados

SUMMONER



VALE, ERES CAPAZ DE CARGARTE A UN GÓLEM, PERO... ¿PUEDES HACER APARECER UN ANILLO DE LA NADA?

- **DISTRIBUIDOR**
  Proein
- **FABRICANTE**
  Volition
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  N/D
- **PRECIO**
  N/D
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  • Más de 50 horas de juego
  • 120 personajes interactivos

Ya sabes cómo son las cosas... Heredas unos poderes especiales y a la que te descuidas tu ciudad natal cae bajo el ataque de una fuerza misteriosa y encima tus chapuceros intentos para evitarlo acaban haciendo más daño que bien. Así que, sin que los edificios en llamas y los cadáveres te desanimen, te dispones a enmendar tus errores localizando los míticos Anillos Invocadores, unos poderosos artefactos que pueden evitar que los temibles merodeadores se apoderen del reino entero.

Así empieza *Summoner*, de Proein, un juego que va muy en la onda de los juegos de rol tradicionales.



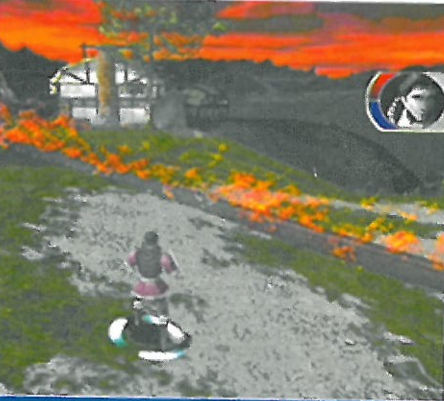
Tiempo muerto. Una escena terriblemente habitual en cualquier mercado un sábado por la noche

No sólo el argumento despertará en ti una sensación de *déjà vu*, seguro que la jugabilidad te resultará igual de familiar.

La cosa va de inventarios, submenús de objetos y listas de hechizos. Si bien el combate es en tiempo real, no podríamos calificarlo exactamente de interactivo: no puedes intervenir directamente en las batallas, aunque puedes dar órdenes a tu equipo.

La familiaridad del sistema de juego de *Summoner* permitirá a los jugadores más experimentados adentrarse en él en un periquete, pero puede que muchos encuentren esta falta de ambición algo deprimente. Además, los larguísimos tiempos de carga resultan tediosos (especialmente en el mapa del mundo) y en muchas ocasiones los objetivos de las misiones son más bien tontos.

Por otra parte, es un juego con buena pinta, y la cosa mejora a medida que avanza el tortuoso argumento. Bueno, tal vez a estas alturas esperar que aparezca un JDR innovador para PS2 sea demasiado pedir... ■



Consideraciones ambientales. Aún está por llegar el juego que recree de forma realista pequeños animalillos del bosque escabulléndose de una lluvia de plomo. Algún día...



VEREDICTO

Un JDR más bien tradicional que, pese a todo, conseguirá que no te arrepientas del desembolso



SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: FINAL FANTASY IX** (PSMAG 51 9/10) Un agradable retorno a las antiguas formas de *FF* y una oferta inmejorable
- **PS2: ORPHEN** (PSMAG 49 6/10) Un aspecto de alucine, pero lamentablemente repleto de una jugabilidad aburrida y repetitiva

ARMORED CORE 2

NO TE CORTES, PONLE UN TOQUE MECÁNICO A TU VIDA

- **DISTRIBUIDOR**
  Ubi Soft
- **FABRICANTE**
  Crave
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual en castellano
- **PRECIO**
  9.995
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a dos
- **A DESTACAR**
  • Mechs de 9 metros de altura con suficiente potencia de fuego como para barrer una ciudad
  • Cientos de distintas mejoras para los sistemas de tu robot

Los robots mecánicos enormes y torpes han sido, desde los tiempos de los tiempos, un coto privado para las aventuras *anime* y, dado que las tendencias de muchos videojuegos se originan en la Tierra del Sol Naciente, resulta sorprendente que tan pocos juegos relacionados con los *mechs* hayan podido abrirse paso hasta nosotros.

Afortunadamente, *Armored Core 2* cuenta con más caos robótico del que una persona puede aguantar. La idea es sencilla. En el papel de Raven, un joven mercenario *mech*, te embarcas en misiones a lo largo de la nueva superficie habitable de Marte. Y la verdad es que el planeta rojo resulta ser un lugar de lo más increíble: los paisajes son alucinantes y, pese a ser poco más que una bola de polvo rico en metal, no le falta ni pizca de variedad.



Tecnología retro. Incluso en el futuro, la ametralladora sigue siendo la mejor amiga del hombre

Sin embargo, la esencia del juego está en las mejoras de los robots. Las megacorporaciones de Marte te pagarán sumas nada despreciables por tus servicios, y tú podrás utilizar esta pasta para hacerte con piezas para tu *mech* de batalla. Hay cientos de motores, miembros y partes eléctricas diferentes entre las que elegir y un enorme surtido de armas de largo alcance y de combate cuerpo a cuerpo. Armarse hasta los dientes nunca había contado con tantas opciones como hasta ahora.

Además de las misiones, también hay un campo de batalla en el que puedes competir contra otros *mech* para mejorar tu clasificación. En conjunto, hay mucho juego en este título, y aunque no atraerá a todos los jugadores, será difícil no enamorarse de estos pedazos de hierro en acción. ■



¡Uich! El pobre no se esperaba semejante porrazo...

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine

VEREDICTO

Un fenomenal trituramechs con suficiente variedad como para mantenerte enganchado durante años. Muy recomendable

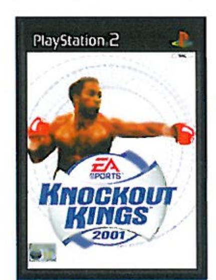


SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: MECHWARRIOR 2** (PSMAG 5 9/10) Un shoot 'em up mecanoide que pisa fuerte, adaptado del original para PC
- **PS2: GUNGRIFFON BLAZE** (PSMAG 50 6/10) Un *shoot 'em up* decente con un buen sistema de control, pero con gráficos simples.

KNOCKOUT KINGS 2001



- **DISTRIBUIDOR** EA
- **FABRICANTE** Black Ops
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual en castellano
- **PRECIO** 10.490
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - Más boxeadoras
  - Mejores juegos de piernas y puñetazos más rápidos
  - Una interminable colección de luchadores

EL CAMPEÓN DE LOS SIMULADORES DE BOXEO ASCIENDE DE DIVISIÓN

K*nockout Kings* es tan superior a los demás simuladores de boxeo para PS1 que su rival más directo es un invento para zumbados llamado *Ready 2 Rumble*, que ni siquiera intenta imitar al boxeo. Consciente de ello, EA se ha limitado a ascender a *KO Kings* a la división PS2 con un abrillantado rápido y poco más (siguiendo la moda de *FIFA* o *NBA Live*).

Los tres modos, Exhibition, Quick Play y Career, siguen en su sitio. Los dos primeros son combates de uno o dos jugadores, en que compites en la piel de uno boxeador real del interminable cupo del juego, incluidos Muhammad Ali o Lennox Lewis, en tres categorías distintas (pesos pesados, medios o ligeros). En el ya conocido modo Career tendrás que moldear a tu propio luchador en la pugna por el campeonato mundial, que se termina cuando jubiles al pesado de Alí.



El «dream-ring». Gran parte de la belleza de *KO Kings* residen en que por fin puedes enfrentar a los boxeadores que quieras

Además, la jugabilidad se mantiene prácticamente intacta y hace especial hincapié en los movimientos sobre el *ring* y en los contragolpes más que en los potentes movimientos de brazos. Los combates pueden resultar verdaderas obras de arte del pugilismo: te aferrarás a tu ligera ventaja aguantando el tipo o bien intentarás dejar a tu oponente fuera de combate con un puñetazo demoledor en el último instante. Los únicos problemas son el defectuoso sistema de detección de colisiones (fíjate en cómo tu brazo *traspasa* literalmente la cabeza de Frank Bruno) y las constantes pantallas de carga entre asaltos. Es cierto que puede estar a la altura de Alí, pero *KO Kings* tendrá que currárselo un poco más si quiere alzarse como el rey del cuadrilátero. No obstante, no te preocupes, porque seguro que no tarda en aparecer una nueva entrega. ■



¡A por él! Tu entrenador te dará buenos consejos, pero no podrás replicarle



ALTERNATIVAS

- **PS1: KNOCKOUT KINGS 2001** (PSMAG 49 8/10) No deja de ser un Poli Díaz al lado del Alí de PS2, o sea, más lento y más feo
- **PS2: READY 2 RUMBLE ROUND 2** (PSMAG 48 7/10) Acción arcade bastante decente con grandes dosis de humor

SHADOW OF MEMORIES



- **DISTRIBUIDOR** EA
- **FABRICANTE** Konami
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual y textos en castellano
- **PRECIO** 10.490
- **EDAD MÍNIMA** A partir de 11 años
- **NÚMERO DE JUGADORES** Uno
- **A DESTACAR**
  - El juego se divide en cuatro marcos temporales
  - Codéate con la Muerte
  - Pistas habladas bastante útiles

NUEVA PESADILLA DE LOS CREADORES DE *SILENT HILL*, EL ALUCINANTE JUEGO DE TERROR CINEMATOGRÁFICO

Normalmente en un juego tratas de mantener vivo a tu personaje para poder seguir jugando. Pues bien, en *Shadow Of Memories* te mueres nada más empezar.

El resto del juego consiste en un viaje retrospectivo en el tiempo para intentar evitar tu propia muerte. Por desgracia, no sólo tendrás que esquivar tu funesto final; también deberás sacar en claro por qué la Parca te eligió como víctima.

Un argumento algo surrealista, pero bien hecho y con unas situaciones diseñadas de manera inteligente. El problema es que de juego no tiene mucho, ya que pasas casi el mismo tiempo contemplando escenas de vídeo que resolviendo puzzles.



De todas formas, para resolverlos no hace falta ser un superdotado, precisamente. Por ejemplo, se está quemando una casa. ¿Cómo salvas al hombre que ha quedado atrapado dentro? Pues entrando, y de paso muriendo en el intento, para así poder retroceder en el tiempo hasta el momento anterior al incendio. ¿Que te equivocas? No pasa nada, te darán otra oportunidad. Éste es el problema; todo está demasiado constreñido. Otro ejemplo de ello son los perros ladradores que te impiden ir por el callejón «que no toca».

A diferencia de *Silent Hill*, el enfoque cinematográfico de *Shadow Of Memories* no consigue ofrecer una jugabilidad real acorde con sus interminables secuencias de vídeo. Resumiendo, deja bastante que desear y muestra claramente la importancia vital que la palabra «juego» tiene en un «videojuego». ■



¿Cómor? ¿Dónde ha ido a parar ese peaso jugabilidad? No entiendo nada...



VEREDICTO

Valiente, inteligente, interesante. Sí, sí, todo eso está muy bien, pero los jugadores necesitan jugabilidad

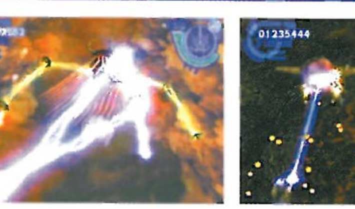


ALTERNATIVAS

- **PS1: SILENT HILL** (PSMAG 32 10/10) La pura encarnación del terror en un videojuego
- **PS2: SILENT HILL 2** (AÚN NO ESTÁ DISPONIBLE) La espera valdrá la pena (a menos que sobrevenga una catástrofe, claro está)



Al lado de unos jefes como estos, los de la serie *Resident Evil* parecen «monaguillos del mal». ¿Crees que serás capaz de esquivar TODOS esos disparos?









Gráficamente, *Silpheed* es muy convincente. Cada nivel es completamente diferente a los demás, y cuenta con enemigos totalmente distintos

SILPHEED

The lost planet

DICHOSOS ALIENÍGENAS... ¿POR QUÉ SIEMPRE VAN A POR TI?



- **DISTRIBUIDOR**
  Virgin
- **FABRICANTE**
  GameArts / Capcom
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual en castellano
- **PRECIO**
  9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Cubos enteros de acción y plasma
  - Jefes enoooormes
  - El respaldo de todo un clásico

Hace mucho, mucho tiempo, nació un juego llamado *Silpheed* casi idéntico a éste. Pero no lo conoces, ¿verdad? Porque no era para PlayStation. Ni para N64. Ni para Saturn. Ni para Mega Drive, SNES, NES, Master System... Era un juego para uno de los soportes más desconocidos de la historia de los videojuegos: el Sega CD.

Sí, aquel aparatejo que se acoplaba a una Mega Drive para oír música y que tan poca gente compró en el mundo. Apenas salieron más de una docena de juegos para el Sega CD, pero ¡vaya juegos! Uno de ellos fue *Silpheed.* Ofrecía unos fabulosos gráficos tridimensionales en una época en la que las 3D eran lo que ahora la Viagra: un descubrimiento tecnológico capaz de hacer maravillas con algo que ya no sirve para nada.

Quizás por eso, aunque el *Silpheed* de PS2 tiene un aspecto fantástico, no se diferencie demasiado del título original para Sega CD. Aunque eso no quiere decir que sea simple, ni mucho menos: decenas de naves en pantalla, disparos de todas las clases y colores atravesando tu televisor a toda velocidad, escenarios de espanto, unos jefes gigantescos...

La mecánica y el estilo de juego permanecen intactos después de tantos años. Esto es algo que hará muy felices a los fans de lo retro, naturalmente. Nada de vidas extra, ni de continuaciones cuando se te han acabado las vidas, ni de cargar la partida en el último nivel al que has llegado. En *Silpheed,* como en *Omega Boost* o cualquier arcade que se precie, tienes que empezar cada partida desde el principio. Cuentas con un arma principal y una secundaria, aunque podrás conseguir otras nuevas a medida que superes niveles. Tú eliges qué armas vas a llevar a la misión siguiente y en qué botones las colocas (hay disparos rectos, misiles rastreadores, bombas, láseres...). Por supuesto, cuentas con la otra gran ventaja de los arcades de disparos: la munición no se gasta. Elige las armas más potentes y no sueltes los botones de disparo ni un segundo...

Seis enormes niveles diferentes —distribuidos en varias fases cada uno—, nueve armas entre las que elegir, escenarios con elementos interactivos, potenciadores de armamento y escudo, unos jefes impresionantes... y todo, rebozado en estética manga. ¿De verdad estás dispuesto a perderte todo eso, por muy retro que sea? ■



No basta con esquivar los ataques enemigos: también deberás destruir a los malos. Recuerda que esto es un arcade: debes hacer tantos puntos como puedas



ALTERNATIVAS

- **PS1: R-TYPE DELTA** (PSMag 30, 8/10) El mejor *R-Type* para PlayStation. La quintaesencia de los *shooters* en *scroll* 2D.
- **PS2: TEKKEN TAG TOURNAMENT.** Por ahora no hay más *shooters* espaciales para PS2. De momento, *Silpheed* no tiene competencia.



Las animaciones antes de la carrera y las repeticiones a lo Canal Digital son de lo mejorcito que hemos visto hasta el momento en PS2





Sólo hay una cosa mejor que ganar en Mónaco: ver a Schumacher y Hakkinen haciéndose carantoñas con el cava...



F1 RACING CHAMPIONSHIP

CON LICENCIA OFICIAL DE LA FIA, PERO... DE HACE DOS AÑOS



- **DISTRIBUIDOR**
  Ubi Soft
- **FABRICANTE**
  Video System
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos y voces en castellano
- **PRECIO**
  6.995
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Una conducción totalmente realista
  - Licencia oficial de la FIA, aunque ya sea antigua...
  - Desperfectos, accidentes y averías muy logradas

Como la licencia de la FIA del Gran Premio de Fórmula 1 pertenece en exclusiva a EA desde el 2000, si otra compañía quiere lanzar un juego con licencia de la FIA, tiene que ser de años anteriores. Es lo que le ha pasado a *Grand Prix 3* en PC, con licencia del GP de 1998; y lo que le sucede al nuevo juego de Ubi Soft, basado en el campeonato de 1999 (como los anteriores trabajos de Video System).

Aparte de eso, *F1 Racing Championship* está «a la última» en todos los sentidos: coches y pilotos claramente reconocibles, gráficos fantásticos, una conducción muy realista, circuitos representados al detalle, un sistema de desperfectos y accidentes muy trabajado, repeticiones estilo Canal Digital (con múltiples cámaras visibles a elegir), fabulosas animaciones de los miembros de cada equipo antes y después de las carreras, un *mip-mapping* suave y efectivo... ¡si hasta tiene *anti-aliasing*! Y, naturalmente, cuenta con todas las sesiones de *F1 Championship Season 2000* en cada Gran Premio: dos días de entrenamiento, sesión de vueltas rápidas, clasificación y carrera. Un juego fabuloso, aunque no perfecto.

La mayor virtud de *F1 Racing Championship* es el realismo de la conducción de los monoplazas. Te costará bastante acostumbrarte al principio, pero con el tiempo, descubrirás los placeres de pilotar un coche de Fórmula 1 como los de verdad. ¿Y qué es eso en lo que se diferencia tanto la conducción de este juego de la de los demás?

> **«La mayor virtud de *F1 Racing Championship* es el realismo de la conducción»**

Algo muy simple: la rigidez del volante. ¡Está durísimo! En los auténticos monoplazas de F-1, cuando más rápido vas, más dura está la dirección. Por eso es necesario tomar cada curva en la marcha adecuada y la velocidad correcta. No sólo es para que el coche no derrape, sino también para que el piloto pueda manejar la dirección. Por mucho que pretendas girar a 300 por hora, te aseguramos que apenas serás capaz de virar un poco las ruedas delanteras. En cambio, si reduces a segunda marcha para atravesar una *chicane*, podrás controlar tu coche con toda suavidad, como si tuviera dirección asistida.

Esta fidelidad casi religiosa a la conducción de un auténtico monoplaza de Fórmula 1 hace de *F1 Racing Championship* un título prácticamente inigualable en cuanto a realismo y jugabilidad. En el menú principal encontrarás una opción «Escuela» para aprender todas las técnicas necesarias: seguir la trazada buena, tomar curvas abiertas y cerradas, buscar el punto de inflexión en sucesiones de curvas que giran en la misma dirección, atravesar *chicanes* sin reducir demasiado, adelantamientos interiores y exteriores... Una vez que hayas superado todas las clases, podrás acceder al Campeonato del Mundo, y ya estarás preparado para vértelas con Schumacher, Coulthard, Hakkinen y Barrichelo.

La adherencia de los neumáticos y la sensación de peso de los coches también está muy bien simulada en el juego. Quizás se hayan exagerado un poco los efectos de la lluvia, porque ciertamente unas cuantas gotas de agua convierten el circuito en una pista de patinaje. En las carreras de verdad, si la lluvia es excesiva, se suspende la carrera. ¿Pero qué sería un juego de F-1 sin un buen chaparrón de vez en cuando, para perder posiciones en la tabla general?

Gráficamente, *F1 Racing Championship* también se gradúa con nota. Puede que no cuente con la enorme cantidad de detalles de los títulos de EA y Sony, pero sacrifica ese tipo de cosas en pro de una mayor jugabilidad: más área visible, un buen flujo de cuadros por segundo, una animación y una física perfectas... Nos encanta ver cómo la cabeza del piloto se balancea en las curvas y se inclina hacia delante al frenar. A gran velocidad, el volante vibra, e intentar girar entonces hace que




1999. Melbourne, Australia. ¿Listo, De la Rosa? En realidad, da igual cómo lo hagas: Arrows te echará a la calle dos años después...





Si no te convence el comportamiento del coche en la carrera, entra en el garaje y ajusta el vehículo con los datos telemétricos exactos




Éste era el Minardi de hace dos años. No se parece mucho al del 2000 y el 2001, ¿verdad? Pero ésa no es razón para empotrarse contra las señales laterales, hombre...



todo el cuerpo del conductor sufra pequeños espasmos... Es estupendo.

El sistema de señalización de las curvas también es de lo mejorcito que verás en mucho tiempo. Aquí, la señal no aparece cuando debes comenzar a frenar: aparece para que sepas qué viene ahora y, justo cuando desaparece, es el momento de reducir. De ese modo, tienes tiempo más que suficiente para tomar un ángulo adecuado, soltar el acelerador, frenar y calcular el punto de inflexión para acelerar enseguida. Te asombrarás a ti mismo al ver que conduces tan correctamente...

¿Por qué no concedemos un 10/10 a un juego que aparentemente obtiene matrícula de honor en todo? Pues por lo de siempre: la PS2 puede hacer más. Al menos, en lo que se refiere a gráficos y sonido. Nos habría gustado contar con información y *leds* (pequeñas señales luminosas) activos en el panel del volante, mejores efectos de luz (brillos del sol sobre el asfalto, el calor de los motores, árboles que se movieran con el viento, etc.), un sonido de motores más realista (todos los coches suenan y corren igual), y una IA más compleja. Por defecto, es demasiado fácil ganar a tus oponentes. Tendrás que subir un poquito el nivel de dificultad para no ganar con demasiada diferencia a Hakkinen... Pero aparte de esos pequeños fallos, que son los de todos los juegos de F-1, *F1 Racing Championship* es perfecto. ■




Haz *aerobic*: acelera y toma las curvas lo más rápido posible para ejercitar los brazos, balancear la cabeza, romper el casco contra el volante, temblar como un flan...

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

VEREDICTO

Es lo más cerca que estarás nunca de conducir un auténtico monoplaza de Fórmula 1. Le falta algo de dificultad y algún que otro detalle gráfico extra, pero aun así es inigualable.

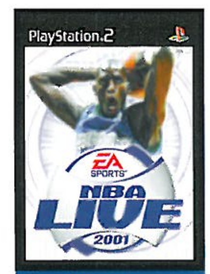


SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1:** F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 (PSMag 46, 9/10) El mejor juego de F-1 para PSone. Rápido, intuitivo y divertidísimo.
- **PS2:** F1 CHAMPIONSHIP 2000 (PSMag 50, 6/10) Idéntico al de PSOne, con mejores gráficos y pocas novedades.

NBA LIVE 2001

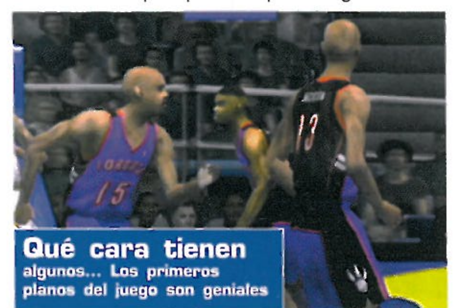


- **DISTRIBUIDOR** Electronic Arts
- **FABRICANTE** Electronic Arts
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Castellano
- **PRECIO** 10.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Capturas de movimiento de los jugadores, que ahora tienen los rostros de las mayores estrellas de este deporte
  - El modo uno contra uno enfrenta a los mejores profesionales

LAS ESTRELLAS DEL BALONCESTO DEMUESTRAN QUE EA AÚN TIENE MUCHO JUEGO QUE OFRECER

N*BA Live 2001* supone la culminación de la saga baloncestista EA Sports. Aunque *FIFA* ha sido objeto de duras críticas por la predilección de sus diseñadores por el puro espectáculo por encima del contenido, en *NBA Live 2001* no tenemos nada que objetarle a esos gráficos excelentes, puesto que se ven respaldados por una rigurosa jugabilidad.

El baloncesto es un deporte que requiere reflejos rápidos, una mente ágil y una auténtica habilidad por parte del jugador. Al concentrarse en estos atributos, el juego de EA sienta una sólida base que se ve reforzada con los fantásticos lanzamientos, bloqueos y veloces desmarques que son la piedra angular de este deporte. No tardarás en marcarte movimientos casi igualitos que los de las estrellas. Las canchas están reproducidas minuciosamente, mientras que los detalles faciales y las bromas entre los jugadores durante los tiros libres enfatiza la naturaleza de juego en equipo de este deporte. Los comentarios se han utilizado de forma inteligente: un comentarista detalla la acción paso a paso y el otro ofrece una visión de conjunto.



Qué cara tienen algunos... Los primeros planos del juego son geniales

Sin embargo, podemos encontrarle un par de puntos flacos. En ocasiones, el jugador de la IA puede parecer algo confuso y los miembros del equipo responden como borregos a las estrategias programadas en lugar de aprovechar el espacio de forma inteligente. Por otra parte, los robos de balón son más bien torpes.

Sin embargo, *NBA Live 2001* supone, a fin de cuentas, una especie de triunfo para EA. El ritmo y habilidad del juego se acercan a los del deporte real, la acción trepidante te obliga a pensar rápido y los gráficos dan la talla en los movimientos elaborados. Todo un triple para EA. ■



Espejito, espejito. No te pierdas los reflejos en la superficie encerada de la cancha... ¡Vaya! ¿Me habrá salido otro grano?



VEREDICTO

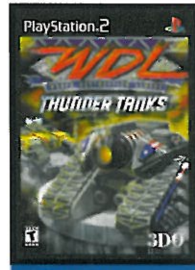
Un simulador de deporte hábil e inteligente que consigue impresionar en todos los aspectos



7 SOBRE 10

ALTERNATIVAS
- **PS1: NBA LIVE 2001** (PSMAG 50 8/10) Menos detalles y famoseo, pero una jugabilidad innegable
- **PS2: NHL 2001** (PSMAG 49 8/10) EA aprovecha la PS2 para dar lustre al hockey sobre hielo

WDL: THUNDER TANKS

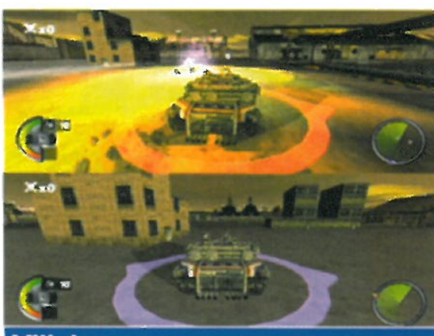


- **DISTRIBUIDOR** Virgin
- **FABRICANTE** 3DO
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Castellano
- **PRECIO** 8.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Pantalla partida para cuatro jugadores
  - De lo mejorcito en armas: nanomuros, misiles guiados o apoyo de artillería

CON UNOS BICHOS ASÍ, INCLUSO «EL PRECIO JUSTO» PODRÍA RESULTAR DIVERTIDO...

¿Por qué será que todo el mundo se imagina que los concursos del futuro serán algo donde la fanfarria y los homicidios irán a la par con unos detestables comentaristas norteamericanos? Todos sabemos que dentro de 20 años Ramón García seguirá ahí, dando la tabarra y haciéndose el gracioso.

Pero, entonces, sería imposible hacer un juego con acción por un tubo, ¿verdad? Afortunadamente, *WDL: Thunder Tanks* se abstiene de presentadores y opta directamente por la violencia descarnada.



Villaboom. Los tanques combaten entre las ruinas de ciudades estadounidenses

Estás situado en la cabina de un potentísimo cañón ambulante con el simple objetivo de ser el último tanque que quede en pie. Los campos de combate están esparcidos por entre los cascotes de las ciudades estadounidenses en ruinas, al estilo de *Perseguido*. Los edificios se desmoronan y los enemigos vuelan en pedazos. Y eso es todo.

Aunque esta sencilla premisa no termina de funcionar como juego para un solo jugador, las opciones para multijugador compensan: los numerosos y variados modos de juego son la bomba para cuatro jugadores. Cargarse a un amigo con un ataque por satélite o con un misil rastreador cuando el pobre intenta dar media vuelta y escapar es de lo más hilarante. En realidad, se trata de poco más que una actualización a toda prisa del juego para PS1 (*PSMag 50* 3/10), pero el abrillantado y la velocidad adicionales confieren a este brutal sistema de juego algo más de atractivo, aunque sólo sea en el modo multijugador. ■



Harto de tantas guerras... Ten cuidado o acabarás así



VEREDICTO

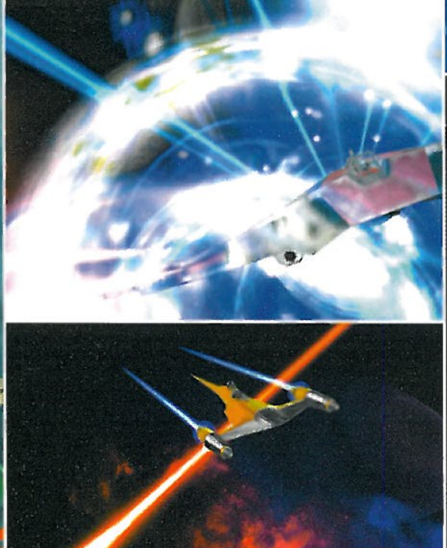
Gráficos decentes y un divertido modo multijugador sitúan esta entrega por encima del juego original para PS1



6 SOBRE 10

ALTERNATIVEAS
- **PS1: WDL: THUNDER TANKS** (PSMAG 50 3/10) Más de lo mismo, pero mucho peor
- **PS2: TIMESPLITTERS:** (PSMAG 49 9/10) Un juego genial, ideal para un jugador y fantástico para varios







Un mundo perfecto. Los enormes planetas de *Starfighter* tienen un aspecto impresionante, algo que no pierden si te acercas a ellos

EN POSICIÓN DE ATURDIR

Star Wars: Starfighter

OLVÍDATE DE ALAS X Y CAZAS TIE Y PREPÁRATE PA

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** EA
- **FABRICANTE** LucasArts
- **GÉNERO** *Shoot 'em up*
- **A DESTACAR**
  - Escenarios y vehículos de Episodio I y II
  - Posibilidad de desbloquear vehículos secretos
  - 16 niveles en el espacio y en la atmósfera de los planetas
- **LANZAMIENTO** Finales de marzo
- **CONTACTO** www.lucasarts.com

Imagínate a *Star Trek: Invasion!* con los encantos de la PS2 y con una licencia mucho más genial. ¿Qué nos queda? Pues *Star Wars: Starfighter*, un brebaje que promete de lo lindo. Ambientado entre la última película y la que está por venir, *Starfighter* es un *shooter* espacial que viene dispuesto a poner los puntos sobre la íes en el género.

Tendrás que pilotar uno de los tres cazas espaciales (y, como mínimo, tendrás la oportunidad de activar otro) por el vacío interestelar o por la atmósfera de varios planetas. Todos los escenarios pertenecen a la película, y el ambiente que se respira en todos ellos se ha reproducido a la perfección, en parte gracias a unos gráficos de primera. Los paisajes de los mundos alienígenas, como en el caso de Naboo, por ejemplo, son interminables y están repletos de accidentes geográficos: desde simples montañas y ríos hasta enormes géisers volcánicos. El negro firmamento, en cambio, está repleto de lluvias de meteoritos, un sinfín de naves e impecables efectos de iluminación que convierten este viaje espacial en una experiencia mucho más realista (por paradójico que suene).

A DEFENDER NABOO TOCAN

La primera misión que emprendemos viene a ser una especie de bautismo de fuego. Estamos aquí para salvaguardar el escudo gigante que protege a la ciudad de Naboo de la artillería pesada de la Federación de Comercio. A medida que nos acercamos al primer objetivo, le damos instrucciones a nuestro compañero de escuadrilla para que ataque y nos dirigimos a un segundo cañón.

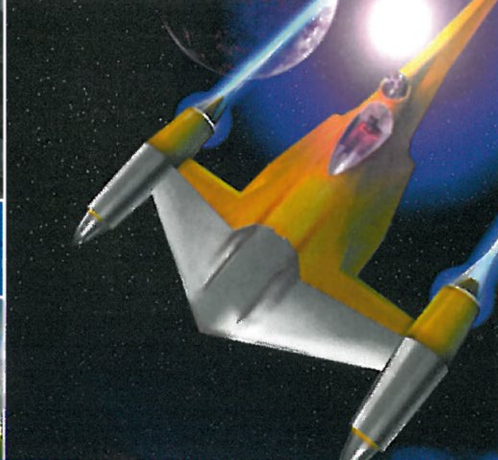
Optamos por una simple estrategia de bombardeo directo y fijamos el punto de mira de la segunda bomba para guiar su trayectoria hacia el objetivo. Cinco golpecitos al botón y el pobre es historia. En cuanto se despeja la nube de humo, vemos unas explosiones en las torretas defensivas de Naboo. Un equipo de bombarderos se ha dejado caer por la zona y viramos rápidamente para



Alboroto en el campo [de fuerza]. El Planeta Naboo está siendo atacado por cientos de unidades de la Federación de Comercio. Y ahí es donde tú entras en escena



Los invasores del espacio. Tienes *espacio* de sobras para moverte y disparar



L CLÍMAX DEL JUEGO CUENTA CON UN ASALTO A LA NAVE DE CONTROL ANDROIDE, INSPIRADO EN LA INCURSIÓN DE ANAKIN EN *EPISODIO 1* ■ LOS LÁSERES HACEN MENOS DAÑO CUANTO MÁS TIEMPO ESTÁN EN CONTACTO CON EL AIRE, Y LAS ARMAS RESPOND





Destrucción a pares. Tus láseres estándar están apoyados por algunas armas secundarias mucho más letales, como los misiles autodirigidos

A EXPLOSIONES LÁSER POR UN TUBO

interceptarlos: nuestros indicadores parpadean cuando nos alcanza una lluvia de disparos dispersos. En mitad de toda esta confusión, no nos hemos dado cuenta de que acaban de llegar dos enormes naves de desembarco que, ni cortas ni perezosas, están soltando tanques y aerodeslizadores en la superficie del planeta. A medida que nos alejamos del devastado escudo de la ciudad, se entabla una encarnizada batalla entre las reducidas fuerzas de Naboo y las hordas de la Federación. Por supuesto, soltamos unas cuantas bombas que cubren el paisaje con explosiones de agárrate y no te menees. Luego destruimos un enjambre de combatientes antes de emprender una emocionante misión suicida contra una nave de desembarco. Estalla justo cuando nos acercamos al casco, pero no conseguimos apartarnos a tiempo y morimos heroicamente. ¡Eso sí que es acción!

CUÉNTAME BATALLITAS

Sin duda, lo mejor de *Starfighter* es el sabor de boca que dejan las batallas. Se trata realmente de una ofensiva sin cuartel contra todos los sentidos. Además del refulgir de los láseres por todas partes, también contamos con una genial ayuda acústica para apuntar: cuanto más cerca estemos del enemigo, más acuciante será la señal del ordenador de tu nave. Mientras tanto, gritas órdenes a tus compañeros de escuadrilla, escuchas su respuesta e incluso oyes los estremecedores gritos de tus enemigos cuando la palman en medio de unas explosiones la mar de realistas. Todas las naves tienen sus puntos débiles, de modo que tendrás que concentrarte en medio de tanta carnicería, lo cual supone un verdadero reto. Si superas con éxito el objetivo secundario de una misión conseguirás una medalla, y si reúnes la cantidad suficiente te llevas de regalo un nuevo caza espacial a casa.

La versión que probamos, a la que todavía le falta, no sólo pinta de maravilla, sino que consigue que jugar resulte una experiencia divertidísima y encima te hace sentir parte del universo *Star Wars*. ¿No te parece alucinante? ■

Quiero ser tu amigo

***Starfighter* es mucho más que un simple *shoot 'em up*. Pocas veces tendrás que enfrentarte a las misiones en solitario, puesto que normalmente irás acompañado por un servicial compañero de escuadrilla que acatará obediente tus órdenes directas. Responde a cuatro instrucciones básicas, que corresponden a las direcciones del pad. Un compañero de escuadrilla puede cubrirte, atacar al objetivo, informar del estado de las naves en combate y proteger a un determinado vehículo. Se trata de un elemento táctico muy útil que se convierte en esencial para el éxito en las misiones posteriores, donde la potencia de fuego enemigo es mucho más variada e implacable.**



Conserva tiempo y munición y sigue las instrucciones de tus superiores

Big Bang a la carta. Las explosiones de *Starfighter* son una delicia (pero también un peligro si te alcanzan)

FORMA DISTINTA SEGÚN EL ENTORNO ■ EL DESARROLLO DEL JUEGO HA INSPIRADO LA CREACIÓN DE UN CUENTO EN TRES PARTES TITULADO *THE STARFIGTHER TRAP* QUE PUEDES VER *ON LINE* EN WWW.STARWARS.COM/EPISODE-I/FEATURES/STARFIGHTER



Los gráficos son la mayor virtud de *Formula One 2001*, por el momento. Esperemos que no sea la única en el juego final...

LICENCIA

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** Studio 33 / Sony
- **JUGADORES** De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - Rápido como las balas
  - Averías realistas
  - Licencia de la FIA... ¿del 2001?
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Mayo

Formula One 2001

SONY BUSCA SALIR EN LA *POLE POSITION*

La primera cuestión que nos preocupa es la licencia de la FIA. Todo parece indicar que *Formula One 2001* comparte la licencia de este año con EA, pero ¿por qué entonces todos los datos del juego son los del año pasado?

Supondremos que todo se habrá actualizado en la versión final, aunque los cambios deberían ser muchísimos: los pilotos de Minardi ya no son Gené y Mazzacane, y el coche también es completamente distinto ahora; Pedro de la Rosa ya no está en Arrows, sino en Prost, y no pilota ninguno de los dos coches del equipo (es piloto de pruebas); los McLaren ya no ganan todas las carreras, como hace años, ni obtienen los mejores tiempos de clasificación... ¿Y dónde está Pedro Alonso, el único español que compite este año en el Mundial? Sin embargo, hay otros aspectos de *Formula One 2001* que sí se han actualizado: la inclusión del jovencísimo Raikkonen, los circuitos de este año, algunos de los coches... Supondremos que Studio 33 modificará el resto de novedades del Mundial de cara al juego final.

Lamentablemente, las incorrecciones con respecto a la licencia sólo son las más notorias, no las más importantes.

En la versión de *preview* que hemos probado fallan los principales elementos de cualquier juego de carreras que se precie: conducción, realismo, inteligencia artificial, aceleración, adherencia, física de los accidentes y sistema de indicación de curvas. El juego es tan rápido y el control tan elemental, que resulta casi imposible aguantar más de diez segundos sin salirse de la pista. Ni sueñes con apurar en las curvas, seguir la trazada buena o competir en igualdad de condiciones con los coches controlados por la CPU. Ellos tienen más aceleración, más estabilidad, más adherencia, mejor suspensión...

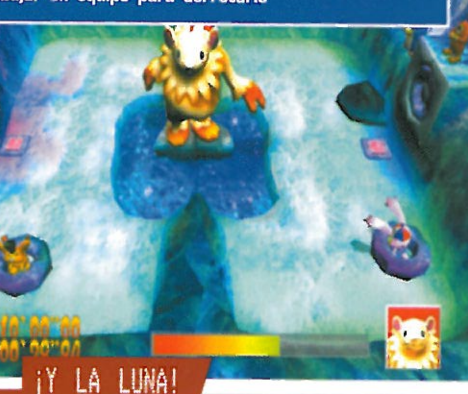
De hecho, sólo los gráficos parecen estar a la altura de los últimos juegos que hemos visto, aunque la carencia de *anti-aliasing* hace estragos con los bordes dentados de ciertos elementos. Incluiremos *Formula One 2001* en nuestras oraciones. ■

Los circuitos están bien diseñados, pero eso sirve de poco si la conducción no se transforma por completo. Quizás, si el juego fuese un poco más lento...

STUDIO 33 TENDRÁ QUE CAMBIAR ALGUNAS COSAS PARA HACER DE *FORMULA ONE 2001* UNO DE LOS MEJORES TÍTULOS DE F1 PARA PS2.



Los jefes finales. En cada uno de los mundos encontraremos cuatro niveles que nos llevarán a jefes finales como éste. Necesitaremos trabajar en equipo para derrotarlo







¡Y LA LUNA!

Kuri Kuri Mix

«NO OS DEJÉIS ENGAÑAR POR LAS APARIENCIAS, EN ESTE TÍTULO, LA DIVERSIÓN ES PARA TODOS LOS PÚBLICOS»

K*URI KURI MIX* no es el nombre de un exquisito plato Japonés, sino el de un plataformas repleto de puzzles con aire desenfadado con el que deberemos devanarnos los sesos. Y si es en compañía de un amigo, mejor.

Tomaremos el control de dos personajes —Chestnut y Cream— con la difícil misión de descubrir las causas de la misteriosa desaparición de la luna. Para ello recorreremos diferentes mundos, muy coloristas y hasta los topes de enemigos y trampas. Es decir, nos encargaremos de mover a los dos personajes al mismo tiempo, mientras solucionamos cientos de puzzles para poder pasar de nivel. Y, por si esto fuera poco, necesitaremos tiempo. Deberemos recoger todos los relojes que encontremos en nuestro camino, ya que cada vez que topemos con un enemigo, en lugar de quitarnos energía nos restará segundos de nuestro cronómetro. 3, 2, 1...

Es en el modo para dos y cuatro jugadores cuando el juego resulta más divertido. Lo más importante será la cooperación. Los puzzles consisten en empujar diferentes interruptores, saltar sobre algunas plataformas al mismo tiempo, tirar de palancas y cuerdas para evitar trampas y así hacerle el camino más fácil al otro para llegar a la meta, entre otros. Aunque las imágenes, los gráficos y el juego en sí tienen un aire un tanto in-fantil, no os dejéis engañar por las apariencias porque en este título la diversión es para todos los públicos. Los escenarios también son de lo más variado. Diez mundos que van desde la jungla al desierto pasando por el ártico. Y, además de nuestras dos simpáticas mascotas, tendremos a seis personajes ocultos que deberemos encontrar a lo largo del juego.

Como veis este *KURI KURI MIX* tiene todos los ingredientes para entretener y divertir. ■

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Planeta DeAgostini Interactive
- **FABRICANTE** Empire
- **GÉNERO** Plataformas-Puzzle
- **DISPONIBLE** Julio 2001
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a cuatro
- **PRECIO** 9.900
- **A DESTACAR**
  - Modo cooperativo para varios jugadores divertido y adictivo.
  - Originalidad en los puzzles.
  - Gráficos coloristas y simpáticos.
- **CONTACTO** www.kurikurimix.com

El mapa. Este es el mapa central del juego donde podremos escoger uno de los 10 mundos que contiene la aventura.





LOS AMANTES DE LAS PLATAFORMAS Y LOS PUZZLES TENDRÁN QUE ESPERAR HASTA VERANO PARA SABOREARLO





Si lo tuyo no es estudiar, siempr puedes jugar en el modo Arcade. Pero sería prefe- rible que alguien te enseñara unos cuantos trucos antes de... ¡Oh, no te mueras!

ARTES MARCIALES

DATOS

- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **FABRICANTE:** Genki / Crave
- **JUGADORES:** De uno a dos
- **A DESTACAR:**
  - Una animación perfecta
  - Unos gráficos perfectos
  - Nunca has visto un juego tan riguroso
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** Abril

Kengo, Master of Bushido

HACÍA SIGLOS QUE NO VEÍAMOS NADA TAN PROFESIONAL

Ubi Soft está en su mejor momento. *FI RChamp.* y *Kengo* son los dos mejores juegos que hemos visto hasta la fecha para PS2. De hecho, *Kengo* es uno de los mejores juegos de lucha que hemos visto jamás. Aunque, más que un *beat 'em up*, nosotros diríamos que se trata de una especie de *japonés medieval 'em up*.

Ofrece todo lo bueno de *Bushido Blade* y, además, todo lo que le faltaba a aquel: dojos donde aprender, entrenamientos especiales para aumentar tu fuerza, velocidad, concentración, agilidad... Imagínate un día en una escuela medieval de artes marciales: por la mañana, una ducha en la cascada, en pleno invierno, para reforzar tu resistencia. Después, tala unas cuantas cañas de bambú para ejercitar los brazos. Sigue con una sesión de yoga y, por último, intenta apagar un círculo de velas con un solo espadazo y los ojos cerrados. No está mal.

Hacía siglos que no veíamos nada tan «profesional», «riguroso» y «serio». Sólo hay un botón de ataque, con el que deberás ejecutar todos los movimientos posibles (combinándolo con posiciones, direcciones y ángulos respecto al adversario). Los otros botones son el de protección, para cubrirse; el de bloqueo, estilo *DOA2*; los de selección de altura (golpes bajos, medios o altos); y el de... El de... ¿Cómo explicar la función de Ⓐ? ¿Oración sagrada? ¿Nirvana? ¿Éxtasis guerrero...?

Cada personaje cuenta con dos barras de energía. En una se indica, con dos colores diferentes, la vida que le resta a tu personaje y la fuerza de sus golpes. En la otra, el ánimo o «fuerza espiritual». ¿Y para qué sirve el ánimo? Pues para ejecutar movimientos especiales. Puedes recargar tu ánimo pulsando Ⓐ y, cuando la barra esté llena, volver a pulsarlo para ejecutar un movimiento o combo especial. No hace falta decir que estos ataques espirituales suelen restar la barra entera de vida a tu adversario, ¿no?

Danos cuatro semanas para ver hasta dónde llega el «gore» que acabamos de activar ¿de acuerdo? A ver... ¡oh, por todos los rollitos de primavera, qué de sangre...! ■

Controla tu mente: concéntrate en todas las velas y apágalas con un solo movimiento de espada. Después, endurece tus músculos con el agua gélida de una catarata...





Elige un dojo e inscríbete para aprenderlo todo sobre el Bushido. Cuando superes el curso, ve a otro dojo para seguir aprendiendo





NO VEÍAMOS UN JUEGO TAN «SERIO» DESDE *BUSHIDO BLADE*. KENGO ES, SIN LUGAR A DUDAS, EL MEJOR FRUTO QUE PS2 HA DADO HASTA EL MOMENTO.



Antes de la misión, verás una completa explicación sobre qué debes hacer, dónde están los objetivos, etc. El clásico informe de cualquier *AceCombat*, pero sin enemigos

strechísimos acantilados, llanuras ormes, el mar abierto... Éste es uno de esos juegos n los que uno «ve mucho mundo»

¡Vaya viento! Quizá escogiste un mal día para volar con un avión de tres toneladas. Aterriza. Como puedas

¡VOLARE, OH, OH!

Sky Odyssey. Desafío entre las nubes

UN JUEGO DE AVENTURAS A LOS MANDOS DE UNA AVIONETA. ¿QUÉ TAL SUENA?

¿Un simulador de cazas militares con los que acribillar bombarderos y acorazados enemigos? Pues no. ¿Un arcade de vuelo con el que cruzar el territorio enemigo para destruir las bases secuestradas por unos terroristas? Tampoco. A ver qué te parece esto: un juego de aventuras a los mandos de una avioneta. ¿Qué tal suena?

Sí, sí, sabemos que, dicho así, puede parecer aburrido. Pero esa idea se te quitará de la cabeza en cuanto lo pruebes. *Sky Odyssey* es, sencillamente, alucinante. Raro, pero alucinante. No hay objetivos que destruir, ni armas, ni nada mínimamente violento. Y, sin embargo, las misiones son variadísimas, a cuál más compleja y divertida. De lo que se trata en todas las misiones es de volar desde el punto «A» al punto «B». Pero, durante el viaje, te encontrarás con todo tipo de problemas. Volar por un acantilado, con tramos tan angostos que deberás girar 90º el avión para no romper las alas, será tu primera misión. Y eso al mismo tiempo que luchas contra las caprichosas corrientes de aire y evitas los desprendimientos de rocas. ¡Ah, y pasando por los puntos de control, si puedes! Eso te haría ganar un montón de puntos extra... ¿Crees que podrías conseguirlo? Bueno, puede que sí. La segunda misión te parecerá imposible. Imagínate: llevas el depósito del combustible roto, y pierdes queroseno a toda velocidad. Apenas tienes unos segundos para alcanzar un tren en movimiento en el que repostar: búscalo en tu radar, iguala su velocidad y colócate justo encima para reponer combustible en vuelo rasante. ¡Pero ten cuidado con los túneles!

En fin, sólo con el resumen de dos misiones, te puedes imaginar la variedad de objetivos y escenarios con los que cuenta el juego, ¿no?

DATOS

- **DISTRIBUIDOR:** Sony
- **FABRICANTE:** Cross
- **JUGADORES:** Uno
- **A DESTACAR:**
  - Suave como la margarina
  - Modos de juego muy diferentes
  - Escenarios tan enormes como hermosos
- **LANZAMIENTO:** Finales de abril

UN JUEGO SUAVÍSIMO, PRECIOSO, ORIGINAL, DIVERTIDO Y APTO PARA JUGADORES DE TODAS LAS EDADES Y PARTIDOS POLÍTICOS. A NO SER QUE EL VÉRTIGO SE CONSIDERE «VIOLENCIA PSICOLÓGICA».







¡Impresiónate! *WRC 2001* es asombroso. Fíjate si no en estas capturas del juego

CALENTANDO MOTORES

World Rally Championship 2001

LOS DEMÁS MORDERÁN EL POLVO... O EL BARRO

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** Evolution Studios
- **GÉNERO** Rally
- **A DESTACAR**
  - La licencia abarca todos los coches, equipos, pilotos y escenarios de las 14 etapas del campeonato del mundo
  - El diseño del interior del coche acentúa la sensación de jugar en primera persona
  - Repeticiones de los mejores momentos de cada etapa
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Otoño



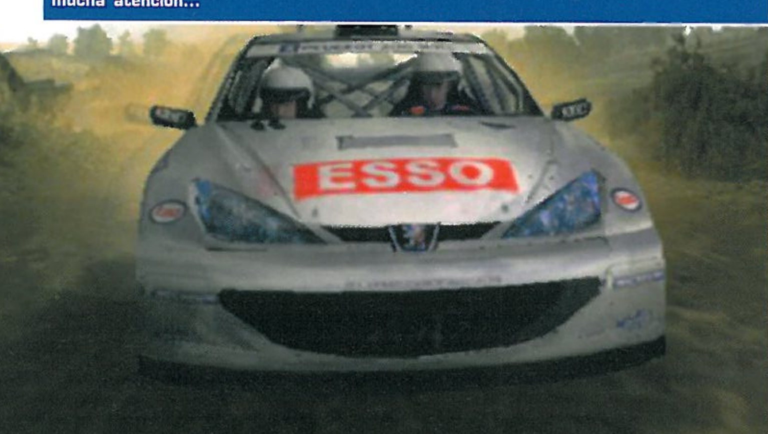
¿Te preocupa que las etapas de rally de *Gran Turismo 3* sean demasiado inmaculadas? ¿Te quita el sueño que no se sepa nada sobre una versión de *Colin McRae* para PS2? Tranquilo, si lo que se comenta es cierto y *World Rally Championship*, el primer título de rally para PS2, se convierte en el impresionante juego que promete ser, pronto olvidarás que los otros dos existieron. Esto... ¿qué otros dos?

Y que conste que lo decimos con conocimiento de causa, porque hemos probado algunas partes del juego. Y «partes» es la palabra clave; ¡tenías que haber visto cómo saltaban por los aires el parachoques, los faros, el alerón...! No se trata de un clon de *Colin McRae* «arregladillo» para PS2; la atención prestada a los detalles es impresionante. Imagina tu coche descendiendo por la pendiente de una montaña en las etapas más complicadas, con pilotos reales animados, y viendo como las hojas de los árboles se agitan cuando tu coche pasa raudo por una curva a 150 km/h. Eso sí que es fijarse en los detalles...

Claro está, esto no significaría nada si pilotar un coche fuera como arrastrar un carrito de supermercado cargado de hormigón armado. Nada de eso. Con las vueltas que dimos, pudimos ver que *WRC 2001* cuenta con el equilibrio y agarre adecuados sobre cualquier superficie. Lo único que echamos en falta fue un buen sistema de detección de colisiones, pero nos aseguraron que ése es el próximo objetivo de Evolution Studios.

Martin Kenwright, director creativo del proyecto, confiesa que la intención es difuminar la línea que separa juego y realidad, y añade que el enfoque televisivo que le han dado al tema cumplirá con creces dicha función. Los efectos meteorológicos son impresionantes, así como las repeticiones y los escenarios, diseñados a partir de imágenes vía satélite de los circuitos reales. La idea es que cuanto más realista mejor, y por esta vez, parece que la cosa va por buen camino. ■

Soy un ser humano. Como siempre habíamos sospechado, los coches son conducidos por personas, aunque hasta ahora nadie les había prestado mucha atención...



¡Frena, frenaaaa!





La vista desde el interior del coche, la que te deja ver el volante y el salpicadero, se ha desaprovechado en la mayoría de los juegos de este género. A menudo resulta muy realista, pero el campo de visión tan reducido le resta diversión a la conducción. No ocurre así en *WRC2001*; la perspectiva en primera persona es de lo mejor que hay, sobre todo cuando ves a tu copiloto zarandearse cada vez que pillas un bache.

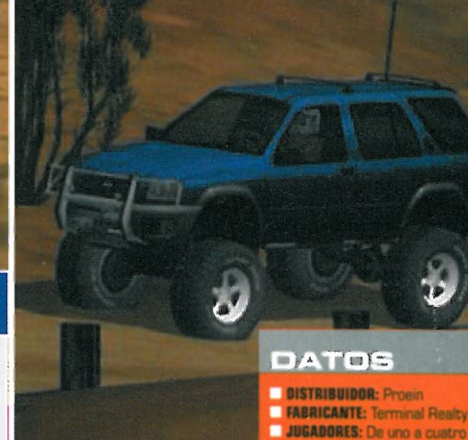
■ LOS COCHES SON DE LO MÁS REALISTA ■ ADEMÁS, SE ENSUCIAN A MEDIDA QUE LA ETAPA AVANZA. *GT3*, TOMA NOTA.



Sigue la flecha para encontrar los *checkpoints*. uedes ir por el circuito o avanzar en línea recta sobre s montañas. Tú eliges



Gráficamente, cualquiera diría que *4x4 EVO* es un juego de PC. Y es que, en realidad, la versión para PC es idéntica



¡SAL DE LA CARRETERA!

4x4 Evo

DEBES COMPRAR UN COCHE AJUSTÁNDOTE A TU PRESUPUESTO

Es un juego de lo más raro. Básicamente, de lo que se trata es de pasar por los *checkpoints* de cada nivel en un orden concreto. El primero que pasa por todos los *checkpoints,* gana la carrera.

Hasta aquí, una mecánica de juego normal. Pero aparte de eso, hay un montón de aspectos inusuales e interesantes: la posibilidad de ir por donde te dé la gana, escenarios enormes e interactivos, compatibilidad con cuatro jugadores, un sistema de compra y mejora de coches similar a la de *GT*, campeonatos propios de ciertas marcas y eventos especiales...

En *4x4 EVO* aparecen ocho marcas de coches 4x4. Cada una cuenta con una amplia gama de modelos distintos con diferentes precios. Al comienzo del juego tienes 30.000 créditos y debes comprar un coche ajustándote a ese presupuesto. Con él, participarás en determinados torneos para ganar dinero. Y más tarde, cuando tengas el dinero suficiente, podrás mejorar tu vehículo con nuevos componentes o comprar otros coches para acceder a campeonatos y eventos especiales de mayor nivel. Un sistema de juego muy parecido al de *GT*, ¿no? Aunque cualquier similitud entre ellos se disolverá en cuanto empieces a jugar. Los circuitos son puramente orientativos: un trazado más o menos llano y con pocos obstáculos que te llevará por todos los puntos de control por los que debes pasar. Ahí es donde entra en juego la interactividad entre el escenario y el jugador: hay vallas de madera que puedes echar abajo para atajar, bidones y cajas que puedes empujar para abrirte paso por una ruta más corta, etc. Pero también hay árboles enormes, vallas metálicas y muros de piedra con los que no podrás. En cuanto salgas de la pista, deberás plantearte constantemente cosas como «¿será mi coche capaz de subir por ahí?». ¡Tendrás que tomar muchas decisiones! Y rápido. ■

DATOS

- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **FABRICANTE:** Terminal Realty
- **JUGADORES:** De uno a cuatro
- **A DESTACAR:**
  - Un potentísimo motor gráfico
  - Ocho marcas de coches reales
  - Absoluta libertad de movimiento
- **LANZAMIENTO:** Abril

Haz burradas durante la partida para echarte unas risas después con las repeticiones. ¡Qué coches tan duros!



UNA EXTRAÑA MEZCLA ENTRE MONSTER TRUCKS Y GRAN TURISMO, CON UN IMPRESIONANTE MOTOR GRÁFICO Y TODA LA PINTA DE UN JUEGO DE PC. INTERESANTE, ¿NO?





La variedad de armas es considerable. Aunque comienzas con una simple ametralladora, podrás robar las armas a tus enemigos. Lanzallamas, lanzagranadas...

UNA DE SOLDADOS

Army Men Green Rogue

¿QUIÉN ME HA PUESTO VERDE? ACABARÉ CON ÉL...

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Virgin
- **FABRICANTE** 3DO
- **JUGADORES** De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - El curioso sistema de control
  - Mejores gráficos que de costumbre
  - Buenas secuencias de vídeo
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Abril

Prepárate para algo que te sorprenderá, que te pondrá los pelos de punta y la carne de gallina, que te hará saltar de tu silla si estás sentado o te tirará al suelo si estás en pie... ¿Listo? Pues atención: se llama *AM Green Rogue*, y es para PS2.

El argumento no es muy diferente del del resto de la serie: el ejército marrón es el malo y el verde es el bueno. Esta vez, el ejército verde ha creado un supersoldado mediante ingeniería genética, y tú eres el resultado. Un supertío, superfuerte y superarmado, que puede ser tan violento como quiera —sin censura— porque es de plástico. No, el argumento de *AM Green Rogue* no es su mayor virtud, no temas; ni las espectaculares secuencias de vídeo. En realidad, lo que hace de éste el mejor título de la serie —o de la «colección», si quieres, o del «culebrón de juegos»— es su particular sistema de control, similar al de *Apocalypse*. Con el *stick* izquierdo del DualShock2 controlas el movimiento de tu soldado por el escenario; y con el *stick* derecho, la dirección en la que disparar. Los disparos y saltos se ejecutan mediante los botones frontales del mando. Así, puedes avanzar hacia la izquierda mientras disparas hacia la derecha, o retroceder al mismo tiempo que lanzas ráfagas en círculo a tu alrededor, etc.

Ya, dicho así, tiene toda la pinta de ser un *Apocalypse* con muñecos de plástico. Pero no lo es. Aquí no tienes ningún tipo de libertad de movimiento: los niveles son tipo *Crash*, escenarios en los que sólo puedes avanzar por el único camino disponible. De hecho, el escenario avanza solo, obligándote a caminar, y no puedes retroceder. Deberás ser rápido disparando a los malos y recogiendo los ítems, porque la CPU no espera a nadie. Suponemos que será una simple cuestión de práctica. ¿Nos das unas semanitas para practicar?

Los enemigos pueden venir por cualquier parte. Acostúmbrate a avanzar en una dirección y disparar en otra, aunque te cueste. ¡Eso te salvará la vida!



POR FIN UN *ARMY MEN* SE LIBERA DE LOS DEMÁS Y RESULTA SER DIVERTIDO. NO LO COMPARARÍAMOS CON *MGS2*, PERO ALGO ES ALGO...

ONIMUSHA WARLORD

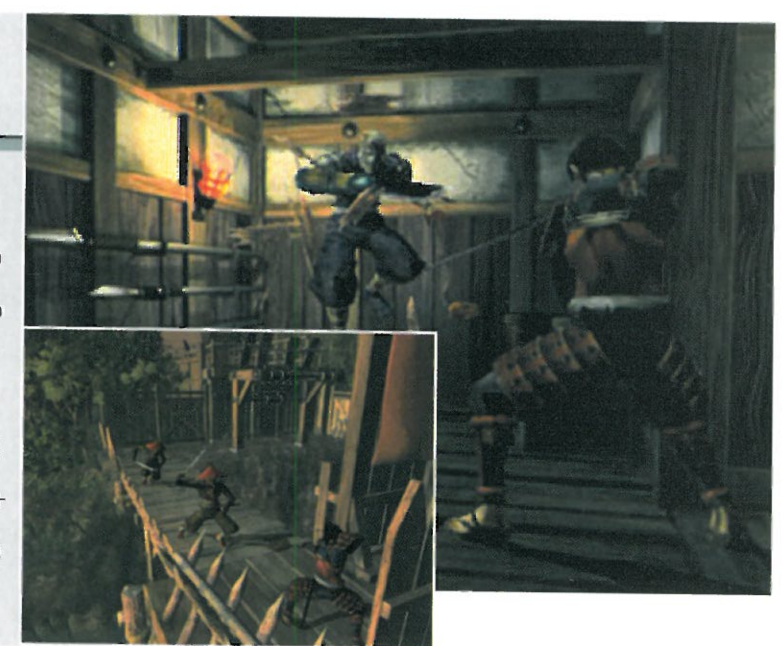
Revival Horror

En vista de que *Resident Evil Code Veronica* y *Devil May Cry*, de Capcom, se han quedado empantanados hasta diciembre, estos especialistas en terror de supervivencia han decidido lanzar *Onimusha Warlord*.

Onimusha Warlord, una especie de mezcla entre *Resident Evil* y *Tenchu*, está ambientado en el Japón de 1560. Puede que el argumento suene al típico rollo de «rescatar a la princesa», pero el combate con señores de la guerra resulta fluido, los toques de ambientación feudal tienen un acabado excelente y las secuencias de vídeo son alucinantes. Añádele al conjunto unos cuantos puzzles al estilo *Resi* y unos fondos que —por fin en una aventura en tercera persona de este tipo— se mueven de verdad, y tendrás entre manos uno de los juegos de PlayStation2 más deseados para este verano.

La verdad es que hay que verlo para creerlo. Y, afortunadamente, ahora tienes la posibilidad de hacerlo. Entra en http://www.capcom.com/onimusha_teaser-htm y juzga por ti mismo. Teniendo en cuenta que en Estados Unidos ya ha sido lanzado, es muy posible que *Onimusha Warlord* llegue a nuestras PS2 en mayo. ■







SILENT HILL 2

La ley del silencio

La esperadísima secuela de terror de supervivencia *Silent Hill 2* ha dado un amenazador paso adelante hacia nuestras oscurecidas salas de estar con la aparición de las primeras capturas del juego en sí.

No hay noticias frescas sobre el argumento, pero si nos dejamos guiar por lo que muestran estas increíbles capturas, no hay duda de que *Silent Hill 2* será la bomba. Mientras tanto, puedes descargarte el estremecedor trailer con todo su esplendor en cientos de páginas web: lo único que tienes que hacer es escribir «silent hill 2 trailer» en un motor de búsqueda. Prepárate para verlo escondido detrás del sofá o resígnate a acabar con los pantalones mojados. Tú decides. ■





GT3

El síndrome del turista

La interminable espera de *Gran Turismo 3* continúa, puesto que Sony acaba de anunciar que no lanzará el título (que ahora lleva la coletilla *A-Spec* en el título) en Japón hasta finales de este mes «para mejorar al máximo la calidad del juego».

Pero no te pongas triste, porque la buena noticia es que el juego será muy, muy bueno. Hemos probado la nueva y asombrosa demo que cuenta con un bestial Toyota Supra con un alerón la mar de ridículo. Aunque siempre acostumbramos a jugar con la vista interior del coche, es imposible no maravillarse de lo asombroso y alucinante que resulta todo desde detrás. Para flipar en colores.

Y ahí no se queda la cosa, puesto que la pista en la que nos dimos una vuelta, al volante de un Subaru Impreza trucado para la ocasión, era increíble. El manejo resulta preciso y acertado, y los detalles son sencillamente fantásticos. Incluso la porquería que va levantando el coche de delante se pega al parabrisas: si no espabilas y optas por otra trazada te verás condenado a tragar polvo todo el rato. Genial. A ver quién es el guapo que puede esperar. ■







¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y CONSIGUE GRATIS...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

UN JUEGO DE *GHOUL PANIC* O DE *DRAGON VALOR*

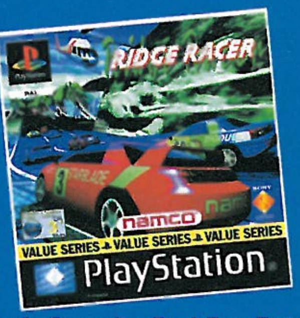




Y, ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

Diez lotes compuestos por dos grandes clásicos de la Serie Valor: *Tekken y Ridge Racer*





• Ganadores de un lote de Spyro the Dragon 2 + Crash Team Racing:

José Trueba Aguirre. Madrid
Alexandre Vanbellingen. La Nucia (Alicante)
Fernando Muñoz Pulpón. Ciudad Real
Josep Piqué Piqué. Albesa (Lleida)
Anna Salom Ferrer. Barcelona
Marcos González Rodríguez. Carballeda de Avia (Ourense)
Julio A. Yanes Barrios. El Tanque (Tenerife)
Julio Ramos Aguilera. Rentería (Guipúzcoa)
José Antonio Losada Rodríguez. Puebla de Sanabria (Zamora)
Ramón Mínguez Blasco. Altura (Castellón)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*

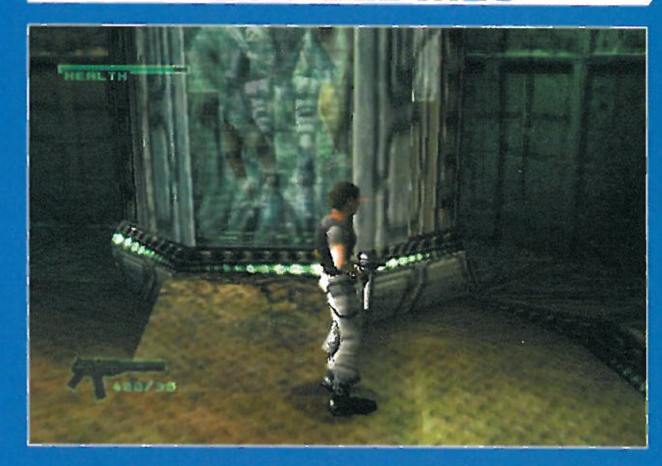


Fear Effect 2: Retro Helix

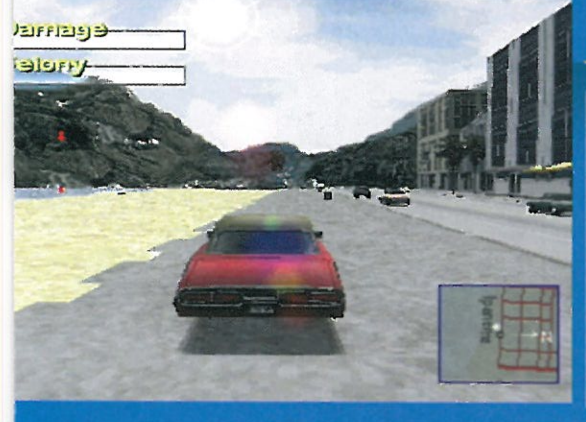


Vanishing Point

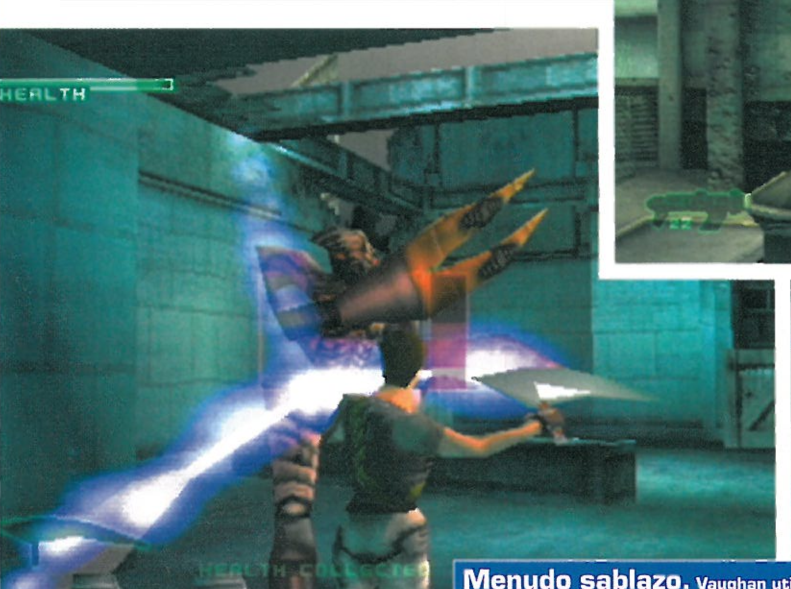
JUEGO DEL MES



«Adéntrate en el cruel mundo de *C-12*, el juego con más adrenalina del año»



¡MÁS! ◆ ¡MÁS! ◆ ¡MÁS! ◆ ¡MÁS! ◆ ¡MÁS! ◆ ¡MÁS! ◆ ¡MÁS!







Menudo sablazo. Vaughan utiliza un arma de electricidad pura para liquidar a sus malvados enemigos alienígenas



Sin piedad. Fija tu objetivo y contempla como se derrumba bajo una lluvia de plomo



LOS ALIENÍGENAS HAN DEVASTADO LA TIERRA.
ESTO SUENA A MISIÓN IDEAL PARA... ¿VAUGHAN?



C-12: Resistencia Final

«Un entorno lóbrego y desolado, con crepitantes coches en llamas y chispeantes

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Sony Studios Cambridge
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Bueno, bueno, bueno... Parece ser que los alienígenas han aterrizado en nuestro planeta y han estado haciendo de las suyas: asesinatos, mutilaciones, edificios públicos arrasados, importantes instituciones devastadas y, para rematarlo, un programa genocida de captura y modificación (matar a los débiles y encarcelar a los fuertes para convertirlos en engendros robóticos letales). Con éstas llega Vaughan, un tipo que también ha sido modificado pero que, por suerte, está de nuestra parte...

Teniente Vaughan, para ti. Un soldado enjuto y fuerte que, horrorizado por el alcance de la despiadada invasión alienígena, se ha ofrecido voluntario para ser sometido a una transformación tipo Robocop. De hecho, aparte de contar con todo el armamento pesado que pueda llevar encima, ahora cuenta con una especie de ciberinterfaz especial. Igualito que en *Terminator*. Es un dispositivo de comunicación, una herramienta analítica instantánea, una precisa ayuda para combates y —lo mejor de todo— tiene un traje de fibra y un ojo láser rojo que le hacen parecer un tipo durísimo.

En lugar de optar por crear un *shooter* clásico con un cierto aire de ciencia-ficción, el equipo de desarrollo de Sony Studios Cambridge (*Medievil 1* y *2*) ha conseguido, más o menos, ofrecernos un título que contiene muchos ejemplos de muchos otros juegos del género, pero que posee un estilo y ritmo propios: las primeras impresiones nos recuerdan un poco a *Syphon Filter* (vista isométrica, cámara dinámica, énfasis en la acción pura y dura por encima de cualquier otro elemento típico de un JDR...); las reyertas *alien* iniciales tienen un aire de *beat'em up* simplificado; y, con las armas automáticas, los tiroteos a la carrera son Lara total. Más adelante, hay algo de francotirador muy parecido a *Medal Of Honor*, partes muy semejantes a los puzzles de *Tomb Raider* (empujar cajas y pulsar secuencias de botones) y, evidentemente, un pelín del tenso sigilo propio de *Metal Gear Solid*. Aunque los juegos que pretenden tener de todo un poco para todo tipo de gente acostumbran a parecer poco más que un surtido de parches sin originalidad alguna, *C-12* consigue salir airoso del intento, gracias a un diseño bien pensado, una historia firme y —de nuevo, viene a la mente *MOH*— un énfasis casi desmesurado en el ambiente.

Vaughan es un arsenal ambulante tremendamente versátil, que goza de la típica gama de movimientos humanos (correr, saltar, trepar, agacharse) acompañada de ciertas aptitudes cibernéticas la mar de prácticas.

La innovación más «in» es el escáner interno que funciona como una especie de modo temporal en primera persona. Actívalo y podrás explorar el territorio inmediato con un punto de mira que, al pasar por encima de algo interesante, te proporciona un breve análisis que suele resultar muy útil. Este punto de mira también capta a los malos (te indica su potencial de peligrosidad, te informa de su barra de energía y, por supuesto, actúa como punto de mira convencional por si quieres endosarles algún que otro balazo) y a ciertos objetos inmóviles que normalmente resultan cruciales para seguir avanzando. Lo cierto es que, por efectista que parezca, si te encallas, lo mejor es pararse un momento para reconocer la zona y detectar lugares u objetos que vale la pena investigar.

Las armas van desde la típica de «Espada de Energía» (no tan parecida a un sable de luz como puedas imaginar), pasando por ametralladoras, lanzacohetes y láseres, hasta llegar al cañón de iones, un juguetito alienígena que



Intenciones soterradas. Deslízate por debajo de un edificio para sorprender a tus enemigos

Castigo en primera persona. El visor láser de Vaughan lo convierte en un ser letal

artefactos electrónicos»

escupe unas letales descargas eléctricas. Todas cuentan con un modo de ataque secundario terriblemente destructivo al que puedes acceder después de conseguir algo de «experiencia» con el modo primario. En este sentido, es crucial que Vaughan descubra, al principio de la primera misión, un escudo especial alienígena que puede mejorarse hasta convertirse en un arma de proximidad increíblemente potente.

El juego arranca con la típica misión de «busca y rescata» en el corazón de una ciudad devastada por los alienígenas. Pero no se trata de un *shoot 'em up*. Estamos en un entorno lóbrego y desolado, con crepitantes coches en llamas y chispeantes artefactos electrónicos. Vaughan se guía mediante un sistema de comunicación interno conectado a su escáner visual y —como mínimo en los primeros niveles— los mensajes procedentes de los mandamases suelen guiarle en la dirección correcta. Sin embargo, sigue existiendo el pequeño problema de las bandas de *cyborgs* psicópatas con garras mecánicas y accesorios varios soldados, y los «Probe Droids» flotantes que captan la atención enemiga y revelan la posición de Vaughan a las diversas especies de guerreros alienígenas. ▶

CÓMO...

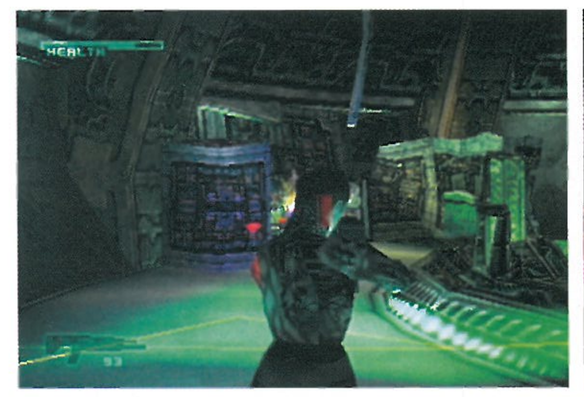
RESTABLECER EL SUMINISTRO DE ENERGÍA DEL BÚNKER

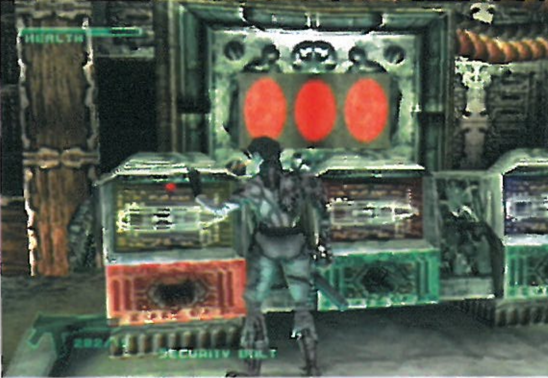
Tu búnker no es tan seguro como pensabas. Las hordas alienígenas se han colado en la fortaleza militar, han tomado el control y se han encargado de desconectar el suministro de energía para evitar que tu equipo escape.

Lo primero que tienes que hacer es deslizarte por un hangar lleno de alienígenas. Al principio encontrarás energía y un punto para guardar para facilitarte tan ardua tarea. Utiliza la enorme estructura del hangar para protegerte.

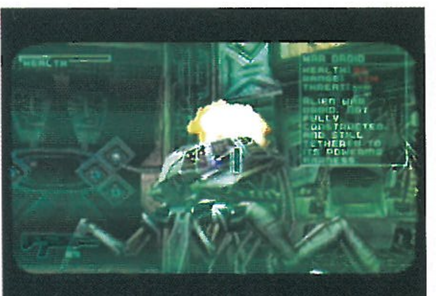
Para llegar a los generadores tienes que cruzar un complejo dispositivo de seguridad. Utiliza el modo en primera persona para estudiar los láseres antes de intentar recorrer el pasillo. El más mínimo error te llevará derechito al principio.

Cuando llegues a los generadores, restablece el suministro pulsando los botones que encontrarás ante ti. No hay un orden concreto; simplemente, sé rápido. Si fallas, inténtalo de nuevo pasado un momento.



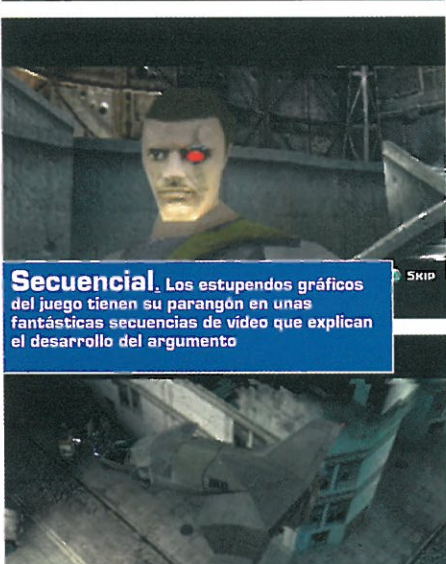






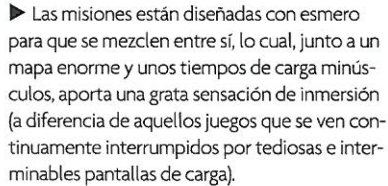
Insecticidio. Los androides cuentan con un arsenal de guerreros mecánicos, cada uno con sus ataques especiales propios. Sin embargo, todos acaban diñándola casi de la misma forma...

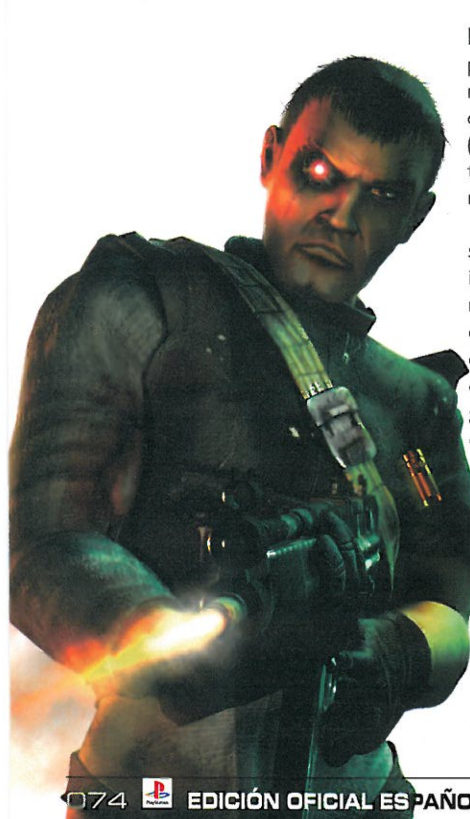




Secuencial. Los estupendos gráficos del juego tienen su parangón en unas fantásticas secuencias de vídeo que explican el desarrollo del argumento

«Hay algunos problemillas que impiden que





▶ Las misiones están diseñadas con esmero para que se mezclen entre sí, lo cual, junto a un mapa enorme y unos tiempos de carga minúsculos, aporta una grata sensación de inmersión (a diferencia de aquellos juegos que se ven continuamente interrumpidos por tediosas e interminables pantallas de carga).

Con esos fondos tan logrados y una banda sonora fantástica (un bombo vibrante de aire industrial aderezado con un bajo y unos tambores ominosos), *C-12* tiene lo que hace falta para convertirse en un clásico. Por una vez, la mezcla de géneros termina convertida en un producto divertido y flexible. Elige tu estilo: sigiloso (cárgate a los alienígenas localizándolos con el escáner y recurriendo al elemento sorpresa), furtivo (resguárdate y atrae el fuego enemigo antes de liquidarlos a todos con una granada bien dirigida) o belicoso (entra arrasando, pasa de un alienígena a otro con el sistema para fijar objetivos y no dejes descansar el dedo del gatillo).

Incluso puedes jugar en el modo en (casi) primera persona, deslizándote sigilosamente por ahí y eliminando a los enemigos con disparos en la cabeza que te ahorrarán una buena dosis de munición. No obstante, y a pesar de la calidad, hay algunos problemillas que evitan que *C-12* roce la perfección.

Aunque un DualShock ayuda (puedes utilizar el segundo *stick* para rectificar el punto de vista), controlar a Vaughan puede resultar un asunto complicado. El juego muchas veces muestra unos ángulos de cámara más bien vanguardistas (normalmente en mitad de un intercambio de plomo) y en tiroteos agobiantes, donde la técnica de fijar el blanco de tu arma resulta más bien un estorbo, no te queda otra opción que abrirte camino a zambombazo limpio, exponiéndote a una buena dosis de daño cuando pasas de un enemigo a otro. Además, durante los puzzles, no resulta de gran utilidad que el botón para la acción sea el mismo que para el disparo, sobre todo cuando el juego se obstina en que el personaje esté perfectamente colocado para poder distinguir una cosa de la otra. Pulsar un simple botón mientras llevas un lanzacohetes a cuestas se convierte en una misión de lo más estresante.

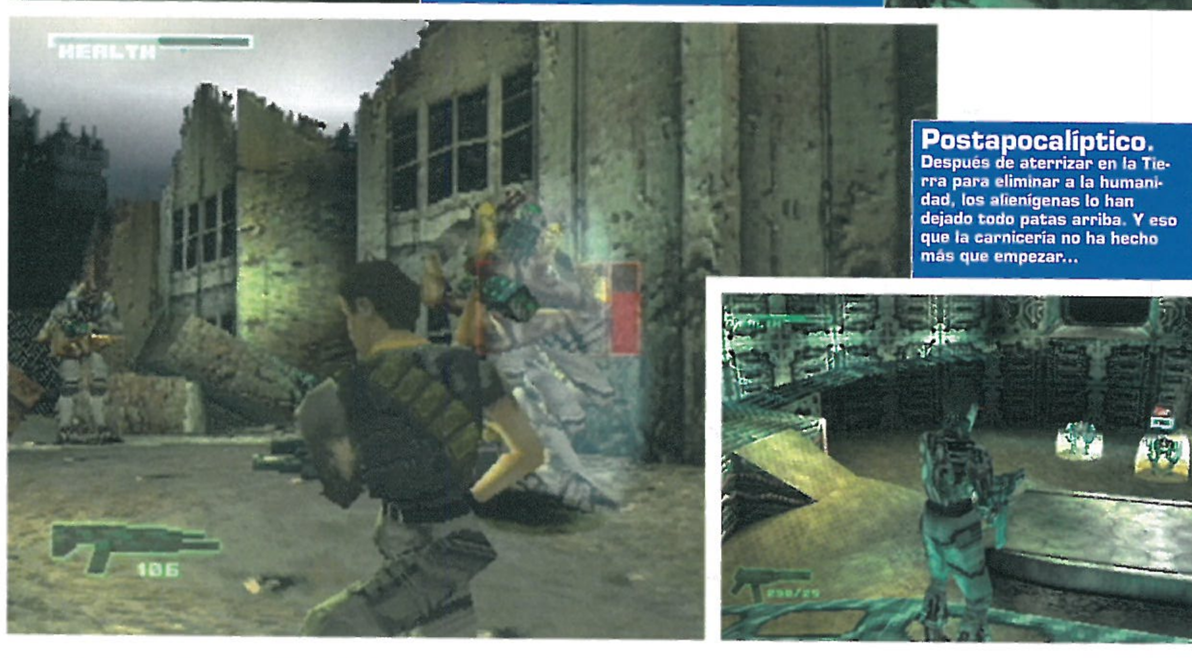
Por otro lado, tratándose del salvador de la Tierra y atiborrado como está de dispositivos cibernéticos de última generación, Vaughan no es que rezume carisma precisamente. En momentos de tensión, parece un Pierce Brosnan algo trastornado, mientras que otras veces resulta simplemente aburrido. Como mínimo, el Gabe Logan, de *Syphon Filter*, tenía cierta brusquedad y un entusiasmo en plan «a por ellos que son pocos y cobardes». Esto, sumado a unos diálogos más bien pobres, no le añade méritos al juego precisamente. Con los evidentes recursos y talentos que se esconden tras este título, resulta decepcionante que nadie se encargara de buscar un puñado de guionistas decentes que le hicieran justicia.

Otro de los grandes problemas es que la descuidada IA acaba por desequilibrar la mayoría de combates. Aunque los «Probe Droids» suelen ser infalibles (y, por ello, puedes ingeniarte una estrategia para vencerles o engañarles), la población alienígena en general es, con perdón de la expresión, tonta del culo. Por ejemplo, un *cyborg* apostado en una esquina con cara de tener mucha mala leche y muy pocos amigos, es incapaz de ver a Vaughan cuando está justo a su lado. Esto resulta especialmente irritante si encima, durante las secuencias de batalla con los jefes, la dificultad general aumenta desmesuradamente y acabas palmándola unas cuantas veces antes de descubrir dónde resguardarte del ataque. Y cuando



C-12: Resistencia Final

Sonría, por favor. Un androide disfruta de sus últimos segundos de vida antes de que Vaughan le endilgue una granada y le borre del mapa



Postapocalíptico. Después de aterrizar en la Tierra para eliminar a la humanidad, los alienígenas lo han dejado todo patas arriba. Y eso que la carnicería no ha hecho más que empezar...

CÓMO...

ESQUIVAR A LOS ANDROIDES

Después de un viajecito en tren, la dificultad aumenta cuando Vaughan se ve obligado a hacer su primera imitación de Solid Snake...



Cruza la enorme puerta del almacén (situada al lado del tanque) y habla con los dos hombres atrapados tras el campo de fuerza. Baja las escaleras (con cuidado; hay *cyborgs* sueltos), pulsa el botón de la consola para desactivar el campo de fuerza y sube por la rampa.



Ponte a cubierto tras una enorme roca y cuando el primer androide se detenga y gire, síguele hasta llegar a las marcas amarillas del suelo. Escóndete tras la siguiente roca. Cuando haya terminado su recorrido (desde el principio hasta el fondo), sigue avanzando.



Detente y escóndete junto a un camión hasta que el siguiente androide franquee la línea blanca. Pégate a las paredes y ocúltate en la cabina del segundo camión. Sigue al tercer androide, escabúllete hacia la izquierda y trepa por las rocas para escapar.

C-12: Resistencia Final roce la perfección»

te las ingenias para convertirte en un maestro del combate, gran parte de las armas acaban pareciendo un tanto debiluchas y con pocas diferencias entre sí. Aunque el resultado final puede variar, hay muy poca variación a la hora de apretar el gatillo (nada de retrocesos o sonidos estridentes). Es una pena, porque *C-12* da la talla en muchos otros aspectos: la interfaz es excelente (mapas claros, inventario, posibilidad de repasar conversaciones e informes) y, gracias a la prerrenderización, se mueve con una frecuencia de imágenes por segundo muy veloz sin deceleraciones. Si puedes olvidarte de las pésimas actuaciones de los personajes, habituarte al control de combate (las ráfagas ayudan) y acostumbrarte a las distintas armas, seguramente caerás rendido a sus pies. No se trata del clásico que esperábamos, pero tampoco es que sea un desastre. Es un juego cautivador que despunta por encima del resto, aunque mancillado por ciertas torpezas. ■



Matanza de jefes. Después de deambular por devastados paisajes futuristas, te las verás con un jefe algo duro de pelar

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

SYPHON FILTER 2
(PSMAG 40 10/10)

Más énfasis en la acción y, de hecho, resulta más fácil pillarle el tranquillo



■ GRÁFICOS:	Estilo postapocalíptico. Buenos personajes y texturas difuminadas	8
■ JUGABILIDAD:	Una buena combinación, pero la acción necesita una repasadita	8
■ ADICTIVIDAD:	Enorme y complicado, aunque en ocasiones por las razones equivocadas	7

■ CONCLUSIÓN:
Lamentablemente fallido. Ritmo y atmósferas firmes, puzzles lógicos, un sonido excelente... pero le faltaba el pulido final que le hubiera colocado en la categoría de «indispensable»





Larga distancia. Las salas como ésta no te pondrán las cosas fáciles a la hora de orientarte. Sin embargo, el sistema para apuntar te echará una mano



Puzzles a go-go. Los puzzles de reconocimiento de formas y colores están a la orden del día, y la verdad es que todos son geniales

ANÍMESE, SEÑOR, ESTA VEZ HEMOS MEJORADO EL PLATO...



Fear Effect 2: Retro Helix

«Aún tienes que adivinar cómo vencer a los jefes, pero al menos esta vez

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Kronos
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Incluso hoy día, donde lo más normal es pasarse horas y horas llamando a todas las extensiones de todos los empleados del servicio de atención al cliente, puede que quejarse aún sirva de algo. Una vez nos encontramos un terrón de aromatizante puro y duro dentro de una bolsa de patatas. Ni cortos ni perezosos lo mandamos por correo urgente, acompañado de una breve carta de queja al fabricante. Dos semanas después, el cartero llamó a la puerta y nos tendió una caja con 24 bolsas de piscolabis variados de primera calidad dentro. Y lo que es más importante: también recibimos una carta con abundantes disculpas y el compromiso de que en el futuro velarían aún más por su calidad. ¡De primera! Resultado final: seguimos siendo fieles clientes suyos.

Así que, cuando los desarrolladores de Kronos trataron de determinar cuáles eran los errores de *Fear Effect*, seguramente tenían muy presentes las críticas de la gente. Las dos principales eran que el primo gemelo de *Resi* era demasiado difícil en lo que a jefes se refería, y que los tiempos de carga eran tan infinitamente largos que se convertían en la excusa perfecta para salir a tomar algo.

Kronos se ha tomado en serio esos problemas y los ha eliminado del juego. Sí, sí, tal como lo oyes. Por la manera en que funciona el juego, cualquiera diría que los datos se extraen de la ROM de un cartucho y no de uno de esos CD tan lentos: casi ni te enterarás de que hay tiempos de carga. Además, cuando llegas al final de un «capítulo» y te enfrentas a un pedazo de jefe, tienes muchas más oportunidades de salir airoso que antes. Aún tienes que adivinar cómo vencerle, pero como mínimo esta vez sientes que existe la posibilidad de conseguirlo.

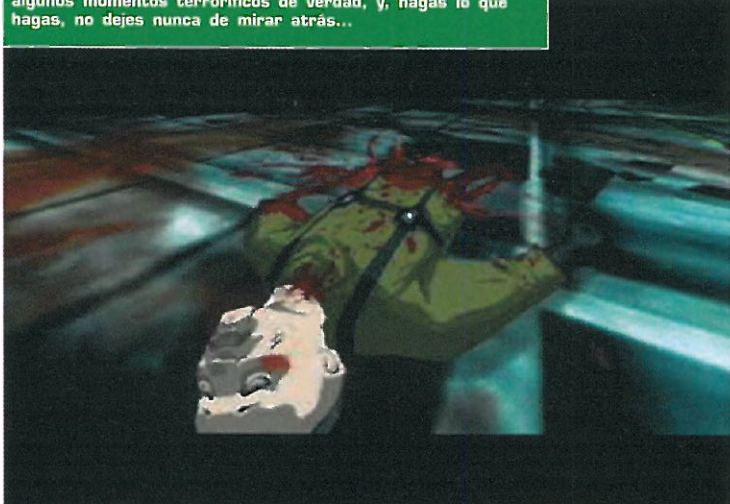
¿Qué pasa con el resto del juego? A los principiantes les parecerá, simple y llanamente, de ensueño. Kronos ha vuelto a echar mano de su motor MotionFX, que le añade todavía más animación a los ya de por sí grandiosos fondos prerrenderizados de *Retro Helix*, con sus vaharadas de vapor, sus sombras escalofriantes y demás efectos atmosféricos. Los cuatro personajes jugables están bien ideados y su animación está a la altura, aunque la guinda del pastel es el diseño *anime* del juego y de los personajes no jugables. Pero no te vayas a creer ahora que sólo la parte visual es buena. Conecta tu PlayStation a una cadena de música decente y *Retro Helix* sonará de lo más espectacular gracias a los efectos atmosféricos de fondo, a las melodías tensas y a un diálogo acústicamente perfecto.

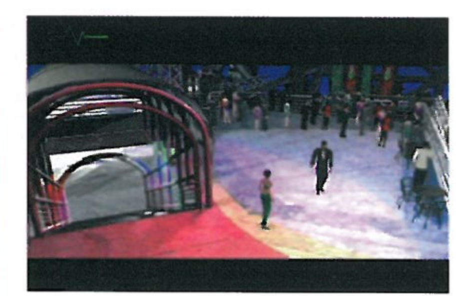
Con todo, los mejores momentos los ofrecen aquellos puzzles en los que tendrás que exprimirte el cerebro a fondo. Evidentemente, esto no quita que también cuente con varios de los típicos puzzles en plan «llave-puerta» —aunque incluso estos suelen ser más complejos de lo normal y están estructurados en diversas etapas—, pero la mayoría requiere una buena dosis de lógica para su resolución. Debes analizar una serie de datos que se te presentan y utilizarlos, por ejemplo, para adivinar secuencias numéricas o alfabéticas. Tienes a tu alcance las herramientas necesarias para completarlos con éxito y, en cuanto lo hayas logrado, no tardará en embargarte una sensación de orgullo indescriptible.

Sin embargo, no te vayas a creer que todo el monte es orégano: aunque el juego resulte divertido, sigue presentando algunos puntos débiles. Lo peor es el factor frustración. Aunque el sistema de control del juego es exce-



Menudo cisco. Vale, no es lo más bonito del mundo, pero así son las cosas. Ve preparándote para algunos momentos terroríficos de verdad, y, hagas lo que hagas, no dejes nunca de mirar atrás...





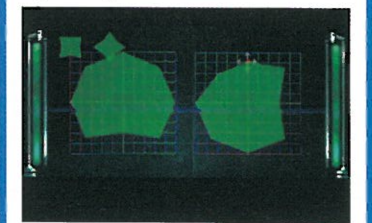


Problemas de vista. ¿No te han dicho que es de mala educación no mirar a la cara de la gente cuando se habla? Sea como sea, lo cierto es que imágenes como ésta tal vez calmen los ardores pubescentes de más de uno

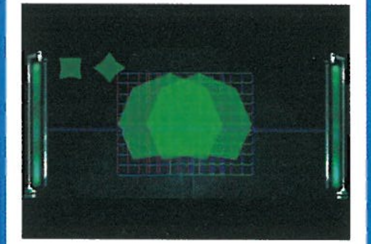


CÓMO... EXPRIMIRTE LAS NEURONAS

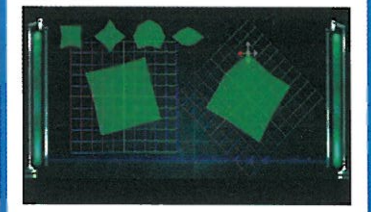
Retro Helix tiene unos puzzles geniales. En este caso se trata, aparentemente, del típico puzzle en que tienes que emparejar dos figuras...



La figura de la izquierda es el modelo, y la de la derecha es la que tienes que cambiar. Tienes que modificar ocho puntos separados hasta que la imagen coincida perfectamente.



Cuando las figuras coinciden, ambas se superponen y el código queda descifrado. Para conseguir abrir la puerta de seguridad tendrás que repetir el proceso seis veces.



Las más complicadas son las figuras simples distorsionadas por un ángulo. Puedes modificar los ocho puntos alterables en cuatro direcciones distintas, lo cual implica mucho margen para cometer errores...

te sientes con posibilidades de conseguirlo»

lente, es terriblemente fácil sentirse chasqueado ante el lento sistema de puntería. Normalmente esto no resulta un problema, ya que puedes apuntar a ojo, pero la verdad es que, en los entornos más amplios, es muy posible que tu enemigo te meta algunos balazos antes de que le tengas en el punto de mira. El otro problema asoma cuando has terminado todos los puzzles en una zona y sólo te queda uno: el acceso al siguiente nivel estará bloqueado hasta que resuelvas el puzzle de marras. En muchas ocasiones te verás pateándote de nuevo pantallas interminables y vacías hasta que encuentres lo que estás buscando.

Sin embargo, unos cuantos fallos no significan que el juego sea un fracaso. La estructura del juego resulta convincente, el progreso a lo largo de los niveles es mucho más constante que en el primer *Fear Effect* y, además, cuenta con la justa proporción de innovación y originalidad. Tiene estilo, resulta atractivo y divertido y el formato es lo suficientemente conocido como para que te coloques delante de la pantalla y empieces a jugar en un periquete. Una mejora en casi todos los aspectos, pero un error imperdonable en uno: no está traducido.



Disparo por aquí, disparo por allá. Los acueductos están plagados de androides de reparación poco amigables, de modo que mejor será que tengas las armas a punto...

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSMAG 39 8/10)
El mejor liquidazombies de todos los tiempos



GRÁFICOS:	De primera, aunque en ocasiones algo confusos	9
JUGABILIDAD:	Una combinación perfecta de puzzles ingeniosos y porrazos a go-go	8
ADICTIVIDAD:	En cuatro CD caben muchas cosas... Básicamente, secuencias de vídeo	7

CONCLUSIÓN:
Es un título de terror de supervivencia de primera, con mucha acción y aventura, aunque menguado por un par de defectos y definitivamente lastrado al no haberse traducido.





Los menús son claros y ágiles gracias a la utilización de la mayoría de botones del pad



La catedral del fútbol español puede llegar a convertirse en un verdadero monumento si consigues unos buenos arquitectos

El canal deportivo nos informará constantemente de resultados, fichajes o, como en este caso, de trofeos

¿QUIÉN QUIERE LIMITARSE A DAR PATADAS A UN BALÓN SI PUEDE CONTROLAR A TODO UN CLUB DE FÚTBOL?

Manager de Liga 2001

«Si quieres vivir el mundo del fútbol en su faceta de gestión, éste es tu juego»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Codemasters
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Por fin tenemos un juego de gestión como mandan los cánones. Ahora los amantes de las cifras, las estadísticas, las tácticas, los fichajes y todo lo que en fútbol se ha llegado a llamar «el entorno», tienen la oportunidad de dejarse atrapar por esta nueva maravilla de Codemasters que sitúa la gestión de equipos en juegos de consola al nivel del PC.

Estos geniales programadores ingleses se han puesto serios y nos ofrecen un juego tan bien acabado, tan jugable y tan adictivo que hasta los más recelososcaerán atrapados en su red de nombres y cifras.

La idea del juego es, como la mayoría sabréis, gestionar un club de fútbol a lo largo de una temporada. Para ello, Codemasters nos ofrece la posibilidad de elegir un equipo de entre cuatro competiciones ligueras. La primera y la segunda españolas (los seguidores del Atlético están de enhorabuena), y la Premier y segunda inglesas. Todas ellas absolutamente actualizadas (aunque faltan los fichajes de invierno). Tal cantidad de clubes da, de por sí, unas posibilidades casi infinitas al juego. Pero, una vez metidos en plena tarea de lograr llevar a nuestro club a lo más alto, las posibilidades se multiplican por mil.

En un principio, y después de haber elegido un club, deberemos escoger el tipo de gestión que más nos interesa. Básicamente, tendremos dos modalidades de juego. La primera es la llamada Juego Completo, en la cual gestionaremos un equipo durante toda la temporada. También deberemos decidir el personal que nos ayudará en nuestra tarea.

A partir de aquí empieza el verdadero juego. Un juego que nos llevará a puntuar en las competiciones estatales o en las continentales.

El otro modo de juego, y el más original, es el llamado Reto. En él, la máquina nos ofrece un total de 14 desafíos en los que se verá envuelto nuestro club. Éstos pueden ser de muchos tipos: lograr los tres títulos posibles en las tres últimas jornadas, evitar durante seis jornadas que nuestro equipo descienda, intentar ganar la liga a pesar de las lesiones de tus ocho estrellas, conseguir el mayor número de goles posibles en una temporada, etc. Sin duda, se trata de una opción divertida, novedosa y muy exigente. Una excelente idea de Codemasters.

Gestionar un equipo es mucho más sencillo en este juego que en los demás creados para PSX. Los menús son claros —además de vistosos—, los comandos son sencillos de realizar y las diferentes tablas permiten un perfecto control sobre la acción y el desarrollo de la misma. Además, y por si fuera poco, los tiempos de carga no son tan largos como en otros juegos del género.

Podríamos extendernos mucho sobre las virtudes de este maravilloso título, pero lo mejor es que lo probéis. ■

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

BARÇA MANAGER
(PSMAG 43, 7/10)
El juego de UBI es distraído, pero no llega a la perfección de Manager de Liga 2001

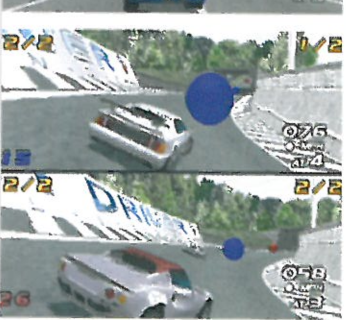
PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Menús claros y muy vistosos	8
JUGABILIDAD:	Controlar todas las facetas del juego no te costará nada. Excelente	9
ADICTIVIDAD:	Te atrapará por la solapa y no te soltará durante días	9

CONCLUSIÓN:
Si te gustan los juegos de gestión, éste es el mejor jamás creado para PSX. Lo tiene todo para hacerte creer que eres un presidente, un entrenador o un buen gestor.

9 SOBRE 10






Vámonos a Woodstock. ¿Alguna vez te ha apetecido conducir una furgoneta Volskwagen? Pues aquí la tienes. Toda tuya



Pequeño y revoltoso. El clásico Mini es uno de los 16 vehículos secretos que tienes para descubrir. Es muy divertido ponerse al volante de uno de ellos, pero si no tienes cuidado, puedes acabar dando unas vueltas de campana

¿HARTO DE BUSCAR UNA ALTERNATIVA A *GT2*? PUES NO BUSQUES MÁS



Vanishing Point

«Existe todo un mundo por descubrir en las opciones multijugador»

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	ClockworkGames
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a 16

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

GRAN TURISMO 2 (PSMAG 39 9/10)
Señor indiscutible del género de los juegos de conducción y uno de los mejores juegos que jamás se hayan diseñado

Ha tardado dos años en aparecer, pero *Vanishing Point* ha agarrado el freno de mano del género de los juegos de conducir y ha pegado un estupendo trompo para salir con una agradable combinación de acción arcade y sensación de conducción real. Clockwork Games ha empleado una física que te dejará anonadado ante lo real de la simulación, y el resultado, aunque no está a la altura de *Gran Turismo* en cuanto a gama de vehículos o posibilidades de realizar chapuzas mecánicas, es de lo mejorcito que hemos visto.

Aunque empiezas con sólo un par de Ford para escoger, puedes llegar a disponer de hasta 32 coches, que van desde simples coches familiares hasta gigantescos coches deportivos de lujo, junto con unos cuantos modelos recientes para asegurarse la variedad. Aunque no somos muchos los que conducimos Aston Martins o Dodge Vipers por las carreteras, la verdad es que efectivamente los coches parecen comportarse como lo harían en la vida real, y la necesidad de controlar a la perfección los virajes hace que ganar una carrera no sea simplemente cuestión de mantener pulsado ⊗ durante cinco minutos. Acelera en el momento equivocado y es bastante probable que tu Mustang acabe dando unas cuantas vueltas de campana.

El juego, en vez de optar por carreras clasificatorias que determinen tu posición en la parrilla de salida, se decanta por un formato de competición tipo rally. Empezarás solo en la carrera y deberás competir contra el reloj en vez de contra los demás pilotos. Aunque esto pueda parecer menos emocionante que otros juegos de carreras, la verdad es que siempre te encuentras con otros coches (los otros contrincantes o bien simples conductores que circulan por ahí). Chocar de frente a toda velocidad contra un dominguero anula cualquier posibilidad de realizar el mejor tiempo, por lo que tienes que estar alerta en todo momento. Existen muchos recorridos la mar de interesantes, todos ellos muy logrados gráficamente, que van desde los estrechos caminos rurales ingleses hasta serpenteantes pasos montañosos. Algunos son sencillos, mientras que otros, repletos de saltos, enormes charcos y bancos de arena, son más difíciles de recorrer, sobre todo si conduces un coche potente. Y piensa que, cuando hayas desbloqueado todas las pistas del modo para un solo jugador, todavía te quedarán por descubrir las del modo multijugador...

Está repleto de pequeños y deliciosos detalles, como el modo para especialistas, que te enseña a conducir de un modo muy similar —pero mucho más divertido— a los exámenes de conducir de *GT*, o el sinfín de opciones del modo multijugador, en el que pueden participar hasta 16 personas, y que incluye las famosas furgonetas camperas de Volkswagen. En resumen, acaba resultando un juego que debería estar en la colección de cualquier aficionado al motor. ■

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Una buena capa de pintura	8
JUGABILIDAD:	Excelente manejo y mucha variedad	8
ADICTIVIDAD:	Infinidad de cosas por descubrir y muchas opciones multijugador	8

CONCLUSIÓN: Aunque carece de la emoción de un verdadero juego de carreras, *Vanishing Point* es la prueba fehaciente de que en PS1 todavía queda sitio para nuevas e interesantes muestras de unos géneros algo superpoblados.





No te sientas rechazado. Ahora los rechaces son más frecuentes y precisos, así que a veces vale la pena chutar en medio de una nube de jugadores con la esperanza de marcar o de provocar un saque de esquina



¡Qué boludo! Konami ha cambiado el movimiento y el efecto del balón

EL REY HA MUERTO. LARGA VIDA AL REY



ISS Pro Evolution 2

«Fiel a la teoría darwiniana, el juego ha evolucionado mucho

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.490
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...
ISS PRO EVOLUTION
(PSMAG 39 9/10)
Todavía tiene mucho que ofrecer (sobre todo, si lo dejan tirado de precio)

Éste podría ser perfectamente el análisis más contrastado que hayas leído en tu vida, ya que desde su lanzamiento todo bicho viviente de la redacción ha estado enganchado a *ISS Pro Evolution* a la hora de la comida, después del curro e incluso en el calor de nuestros respectivos hogares. Aquí *ISS* es el rey, y es que le sobran razones para serlo...

Cierto: *Pro Evolution* no es perfecto, por eso mismo nos amorramos babeando a la pantalla para contemplar extasiados los progresos de *ISS Pro Evolution 2*. Fiel a la teoría darwiniana, el juego ha evolucionado mucho desde la última entrega. Pero, ¿supera a su antecesor en cuanto a jugabilidad? Puedes apostar tu mejor chilena a que sí.

De hecho, *Evolution 2* es el mejor juego de fútbol que se ha hecho, y probablemente sea también el mejor simulador de deportes de todos los tiempos. Al principio resulta un pelín más dificilillo que la versión anterior pero, como cabía esperar, pronto te devuelve la confianza y no te cuesta adaptarte a los nuevos y mejorados movimientos. Vale, no te lo pone tan fácil como lo hace *FIFA*, pongamos por caso, pero si ya dominas la técnica de *ISS*, esta nueva entrega hará crecer tu interés (que posiblemente tampoco había decaído mucho). En caso de ser este tu primer contacto con *ISS*, te garantizamos que la adicción será total después de un par de partidas en el modo para dos jugadores.

Una vez más, llega la hora de poner en marcha tu cerebro futbolero al servicio de un juego que deja de lado todas esas fórmulas bastante simplonas en favor de una recreación asombrosa del fútbol de verdad. El grado de realismo que adquieren los partidos en *Evolution 2* no tiene ni punto de comparación con cualquier otro juego de fútbol anterior. Si te sientes presionado, por ejemplo, lo mejor es alejar la pelota con un buen patadón, y del mismo modo resulta muy ventajoso detener el avance de un extremo rápido enviando el balón fuera para ganar tiempo y así recuperar la posición defensiva. Además, esos trucos para meter gol que se ven en otros juegos aquí no tienen cabida, ya que el montón de información disponible sobre los jugadores, la eficacia de las tácticas, la física del balón y una animación impresionante hacen imposible que contemples dos veces el mismo disparo.

Los que no estén muy puestos en materia pensarán que la mecánica del partido ha variado bastante poco desde *Evolution 1*, pero lo cierto es que la mayoría de los problemillas de la versión anterior se han subsanado de manera eficaz. Aquella tendencia que tenían los jugadores a quedarse inmóviles sin motivo aparente cada vez que el equipo contrario recuperaba el balón en el borde del área prácticamente ha desaparecido. Se ha mejorado ostensiblemente la precisión en los centros, de tal modo que ahora tus jugadores reciben la pelota delante suyo, y las magistrales animaciones ayudan a darle al juego un aire aún más espectacular.

Es más: las nuevas acciones, la condición física más real de los jugadores y los exquisitos detalles que aportan las animaciones mejoran muchísimo la jugabilidad. Por ejemplo, si el esférico queda demasiado lejos de un jugador, éste avanzará para hacer una chilena o rematar en plancha. El balón también rebota en las espinillas de los futbolistas y hay cantidad de remates a puerta





El Equipo A-rrasador. Si jugáis juntos, tu colega y tú podéis crear ataques todavía más impresionantes si aprovecháis los espacios que los chavalines de la IA dejan. Eso sí, prepárate para algún que otro momento de tensión







Prácticas de tiro. Una vez controles tus tiros a puerta, disfrutarás como un enano

desde la última entrega»

vacía y toques de cabeza hacia atrás que dejarán flipados a los jugadores. En otras palabras, ese puñado de llamativas acrobacias que tanto abundan en los repetitivos competidores de *ISS* aquí son sustituidas por un motor físico la mar de sólido y emocionante.

El nuevo botón para anular un disparo (pulsar Ⓐ después de chutar con ◎) es la mar de útil, pero no se puede usar para hacer que tu jugador amague un disparo a puerta al primer toque ante un guardameta impenetrable, lo cual es una lástima. Los porteros, sin embargo, ya no son tan condenadamente imbatibles como antes. A veces necesitan un segundo intento para detener un tiro a bocajarro, lo cual acrecienta la acción en el área chica. Por suerte, todavía puedes guardar los goles en una Tarjeta de Memoria y obligar a tus pobres colegas a tragárselos una y otra vez. La inclusión de lesiones leves y serias supone otro de los elementos cruciales que contribuyen a mejorar el juego.

A pesar de ser brillante, el modo «Master League» (una de las mejores bazas de *Evolution 1*) pasó desapercibido para muchos. En *Evolution 2*, esta liga funciona de manera muy similar a como ya lo hacía en la primera entrega, mejorando, eso sí, algunos aspectos clave. Constituye el mejor modo para un jugador en una simulación deportiva que hemos visto, así de simple, y para dos jugadores en un mismo equipo resulta casi igual de fantástico. El sistema mejorado de dos divisiones con que cuenta *Evolution 2* incluye más clubes que nunca, y además permite luchar por el ascenso o el descenso.

Eliges un equipo como el Liverpool o el Barcelona (bueno, vale, o el Madrid...) y se te asigna un conjunto de jugadores del montón en lugar de los fuera de serie habituales. Aquí son puntos y no billetes lo que se recibe a cambio de ganar el encuentro, lo que te permite crear un equipo de sobra preparado para poder batirse con lo mejorcito de Europa y Sudamérica. Para prolongar más aún la duración del juego, ahora sólo recibirás la mitad de puntos por partido ganado o empatado en segunda división. O sea, que tendrás que crear un conjunto medianamente digno, con posibilidades de ascenso, antes de ir a por el título jugando en primera con un equipo de estrellas.

El modo «Master League» también tiene muy en cuenta el estado físico de los jugadores. Si los componentes de tu equipo juegan por debajo de sus posibilidades, un delantero no marca tantos, o simplemente tiene un mal día, no se entregarán al 100%. Todo ello se verá reflejado en unos lanzamientos poco acertados y en que los futbolistas se desplazarán a menor ▶



CÓMO...
JUGAR A BALÓN PARADO



Para superar la barrera en el lanzamiento de una falta desde el borde del área, debes chutar con más o menos dos tercios de la potencia, pulsando hacia atrás el pad (o el *stick* analógico) para elevar la pelota y hacer que caiga rápidamente. Para obtener mejores resultados intenta realizar un lanzamiento con efecto que bordee la barrera.



Este método para lanzamientos largos es eficaz hasta unos 36 metros. Chuta el balón usando casi toda tu fuerza, presionando hacia delante para que no se eleve. Aquí puedes darle con mucho efecto, así que apunta un poco alejado de la barrera y métela directa entre los tres palos.



En los saques de esquina, apunta cerca de la línea y centra utilizando dos tercios de la potencia. Dale efecto desde el exterior para que el balón se aleje del portero y tu jugador pueda llegar hasta ella y rematar la jugada



Buena falta hace. Ahora puedes lesionar a los jugadores, con lo cual «compensarás» la tarjeta que se te vendrá encima







¡Ya es oficial! La licencia de FIFpro es un valor añadido para los chicos de *ISS*. *E2* supera con creces a *FIFA*

CÓMO...
DIVERTIRTE EL DOBLE



Como más disfrutarás en *ISS Pro 2* será moviendo el balón por el campo y realizando jugadas espectaculares. Para facilitar las cosas, selecciona el ángulo de cámara «Normal Long».



Una cosa más. Prueba el modo en equipo en la «Master League». Jugar con un amiguete contra otros equipos es una de las experiencias más alucinantes y satisfactorias en la historia de los videojuegos.

«Crea un juego fluido y realiza ataques impresionantes»

velocidad. Un gol pondría remedio a esta baja forma. Este sistema de forma física también conlleva una mejora en el modo para dos jugadores, ya que iguala más las cosas y asegura que los partidos estén reñidos hasta el final. Otra de las novedades positivas que aporta el modo «Master League» es el nivel «Hard», todo un reto hasta para los más veteranos. También resulta entretenido poder usar el modo para dos jugadores dentro de un mismo equipo, de forma que no tengas que depender de la IA del juego y puedas así conseguir un juego más fluido y unos ataques más logrados. Lo mejor de la «Master League» es poder comprar jugadores nuevos que lleven el peso del equipo, para más adelante dar un mayor cuerpo a tu equipo con la inclusión de estrellas. Pero tampoco dejes pasar por alto el modo multijugador. Con la cantidad de jugadas de gol de que dispones y la amplia gama de pases que puedes emplear para romper la defensa, te podrás tirar meses enteros jugando.

En definitiva, que *ISS* es bestial y lo único que mengua su calidad son minucias como los comentarios (algo pobres), la falta de torneos reales y los equipos sin licencia. Son detalles engorrosillos, a pesar de que gracias a la licencia de la FIFpro se han introducido nombres de jugadores reales. En cualquier caso, sobre el campo *ISS* permanece imbatible.

Conclusión: un diez no significa la perfección (entre otras cosas, porque la perfección no existe), sino que simplemente es una manera que tenemos de designar los mejores juegos, de señalar aquellos títulos que merecen un lugar en el salón de la fama poligonal. Y *ISS* es uno de ellos.



Jugar en casa. Aunque las capturas que te ofrecemos están en inglés, recuerda que el juego ha sido completamente traducido al castellano. Disfrútalo



■ GRÁFICOS:	Las espléndidas animaciones hacen que cada partido sea distinto **9**
■ JUGABILIDAD:	La formidable física y las técnicas avanzadas dan para mucho **10**
■ ADICTIVIDAD:	Para un jugador es magistral y el modo multijugador no se queda corto **10**

■ CONCLUSIÓN:
Konami se ha centrado en reproducir todo el atractivo del fútbol. ISS es casi inmejorable en el aspecto técnico, y su atractivo sigue sin decaer. Estamos ante un clásico



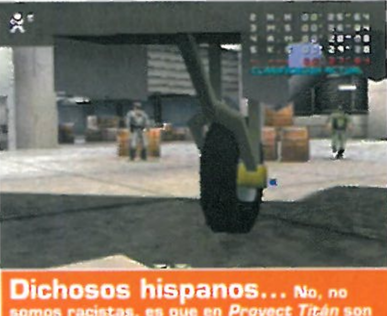






Dispara tan rápido como puedas, recarga tan rápido como puedas y supera todas las zonas tan rápido como puedas. En este juego, como en su antecesor, el tiempo lo es todo





Dichosos hispanos... No, no somos racistas, es que en *Proyect Titán* son de lo más pesados. Te encantará su acento

QUE LA FALTA DE TIEMPO NO TE PROVOQUE UNA CRISIS... QUÉ CHISTE MÁS MALO



Time Crisis: Proyecto Titán

«Esta vez no hay un modo Especial que se sume a los tres niveles del modo Historia»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Texto y voces en castellano
PRECIO	6.990
	Juego + pistola G-Con 7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TIME CRISIS (PSMAG 12, 9/10)
Han pasado más de tres años desde el *Time Crisis* original, quién lo diría. ¿Y quién hubiera dicho que después de aquél no habría ningún juego para pistola mejor en PSOne? Increíble.

Llevábamos cuarenta, CUARENTA meses esperando la continuación de *Time Crisis*. Desde que analizamos el título original. Rumores no confirmados, rumores confirmados, cambios de planes... Al final, después de tanto sufrir, nos quedamos sin ver *Time Crisis 2* en nuestra querida gris. La recreativa resultó ser demasiado buena, y Namco no consiguió hacer una conversión para PlayStation. Estuvimos llorando por aquello durante meses...

Pero los caminos de Namco son insondables. Ahora que nos habíamos hecho a la idea de que no volveríamos a ver un *Time Crisis* en PSOne, se sacan de la manga *TC Proyecto Titán*, una especie de continuación exclusiva para PSOne que nada tiene que ver con el *Time Crisis 2* que has visto en los salones recreativos durante los últimos años (ojalá tuviera algo que ver, porque esa recreativa nos apasiona).

En realidad, *Proyecto Titán* no presenta grandes novedades, algo bastante decepcionante después de tanto tiempo. Los mismos gráficos, enemigos que se comportan y se mueven igual, la misma mecánica de juego... Lo mismo. Multitud de áreas llenas de malos con los que acabar, tiempo limitado para cada zona, puntuaciones por tiempos, segundos extra si acabas con ciertos personajes antes de que se vayan, un modo Historia y uno Contrarreloj... ¡Es casi el mismo juego! Aunque esta vez no hay un modo «Especial» que se sume a los tres niveles del modo Historia, desgraciadamente. En lugar de eso, Namco ha preferido traducir el juego al castellano. Y vaya traducción. Te partirás de risa cuando oigas este juego: ¡todos los personajes tienen acento sudamericano, es graciosísimo! Aunque eso no es algo demasiado extraño si tenemos en cuenta que, esta vez, el juego está ambientado en alguna parte de Sudamérica.

El presidente de Caruba ha sido asesinado por unos terroristas, y todo parece indicar que el malhechor has sido tú, Richard Miller. El tipejo que ha decidido incriminarte ha sido el malo malísimo que sobrevivió en *Time Crisis*, Wild Dog, y ahora cuenta con todo un ejército propio... de secuaces hispanos. Militares gorditos con gorra y gafas de sol, estilo Fidel Castro; traficantes con camisas de flores y pantalones blancos... Une su aspecto a la traducción de las voces y te estarás partiendo de risa durante meses. Lamentablemente, la traducción de *PT* es su mayor novedad, junto con un nivel de dificultad algo superior. También se ha incluido un sistema de cambio de ángulo en algunos jefes, pero eso no te gustará demasiado si tienes la genial idea de jugar con un pad en lugar de una GunCon. Definitivamente, Namco no se ha esmerado tanto como cabría esperar después de tres años. *Proyecto Titán* es exactamente igual de bueno que el primer *Time Crisis*.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Como los del *Time Crisis* original, la verdad	8
JUGABILIDAD:	Notable, si todavía conservas tu GunCon	8
ADICTIVIDAD:	Enorme, y con un mayor nivel de dificultad	9

CONCLUSIÓN:
Proyecto Titán te hará revivir una de las mejores épocas de PlayStation, te permitirá desempolvar tu GunCon y te dará la oportunidad de liberar muchas tensiones. ¿Quién da más?











Ya conoces este tipo de rampas, ¿verdad? En *Freestyle Scooter* encontrarás los obstáculos de siempre: rampas, cráteres, barandillas...

Recoge todos los discos del nivel para desbloquear el escenario siguiente. No creas que va a resultarte fácil...





¿QUIERES QUE TU SOBRINO PARE DE UNA VEZ? CÓMPRALE ESTE JUEGO

Freestyle Scooter

«Acrobacias imposibles con un manillar y dos ruedas»

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Shaba Games / Crave
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	7.995
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

(PSMAG 46, 9/10) El rey del cotarro, la alegría de la huerta, el que parte y reparte, el amo del lugar, el duro entre los duros, el que hace que esto luzca... La repanocha sobre ruedas.

Hemos intentado por todos los medios ignorarlos, pero nada. Te tropiezas con niños que los llevan cuando vas andando por la calle. Y están por todas partes, no sirve lo de mirar hacia otro lado. Hacen tanto ruido que tienes que gritar a quien tienes al lado para que te oiga. Son tan baratos que no hay un solo niño en todo el país al que no le hayan comprado uno. Y si lo había, da igual, porque los regalan con etiquetas de bebidas, detergentes, compras superiores a diez mil pesetas, llamadas a la radio, cambio de neumáticos...

Estaba claro: la fiebre del patinete llegaría algún día a PlayStation. El patinete es inexorable, está en todas partes y todos lo veneran. Como el dios de una religión cualquiera, pero con éxito. En fin...

Como siempre, las modas en PlayStation nos parecen algo estupendo si tienen algo que ofrecer además de «estar de moda». Y también como siempre, *Freestyle Scooter* no ofrece nada más. Patinetes. Acrobacias imposibles con un manillar y dos ruedas. Escenarios enormes llenos de obstáculos, unos gráficos poco más que aceptables, 70 movimientos posibles, ítems que recoger en cada nivel para desbloquear el siguiente y unos cuantos personajes —en teoría— distintos. Tiene, en cantidades mínimas, lo que le sobra a cualquier *Tony Hawk*: jugabilidad, velocidad, comodidad y control. La cámara parece estar clavada en la espalda de tu personaje, y nunca acabas de entender cómo es posible seguir vivo después de cada una de tus piruetas. Ni siquiera el sentido del equilibrio de tu personaje es lejanamente creíble: puede pasarse media hora deslizándose sobre una barandilla sin caerse hacia ningún lado, como si una fuerza mágica lo preservara del mal y de los accidentes.

Es un juego muy simpático, eso sí. Los personajes son simpáticos, los patinetes son simpáticos, puedes pintar tu patinete como más te guste para hacerlo más simpático... Te partirás de risa con las repeticiones de tus aterrizajes forzosos, e incluso te lo pasarás en grande durante un rato. Pero sólo eso, durante un rato. Si de verdad te gustan los juegos, no tardarás más de cinco minutos en echar de menos la profundidad, variedad y jugabilidad de *Tony Hawk's Pro Skater* o su antecesor. Éste sólo es el juego ideal para ese niño que te hace la vida imposible patinando a tu alrededor. Para ese sobrino que todos tenemos y que no te deja estudiar. Para el hermano pequeño que no para de caerse y hacerse heridas. Ya sabes: PlayStation siempre es la opción más sana. Observarás con asombro que *Freestyle Scooter* es más efectivo que cualquier variedad de Reflex...

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

VEREDICTO

GRÁFICOS:	No están del todo mal, pero tampoco deslumbran	7
JUGABILIDAD:	Pocos movimientos y una cámara algo «rígida»	6
ADICTIVIDAD:	Tiene un poco de lo que les sobra a todos los demás	5

CONCLUSIÓN: Te aseguramos que no lo cambiarás por ninguno de los juegos de Tony. Pero quizás tu sobrino sí. O tu hermano pequeño. O el vecino de arriba, que no te deja dormir con el dichoso patinete...





El modo para dos jugadores no mejorará demasiado tu sentido del humor: «¿Cómo que parezco una lechuga? Pues tú, marrón, pareces una...»



El modo francotirador tampoco ha cambiado mucho. La cámara se te clava en la nuca y aparece un punto de mira. Pero apuntar a ojo, sin este modo, sigue siendo más fácil...

Localiza los objetivos y destrúyelos. El título del juego lo dice bien claro, ¿cuál es el problema? ¿El control? ¿La cámara? Quejica...

VAS A SABER LO QUE SIGNIFICA «EXPLOSIVO PLÁSTICO»



Army Men: Lock and load

«El mismo juego, con un par de cambios para justificar su existencia»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	3DO
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Texto y voces en castellano
PRECIO	2.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND (PSMAG 48, 9/10)
Medal of Honor y su continuación no tienen competencia en esto de las guerras virtuales. Aunque los soldaditos de *Army Men* fuesen de carne y hueso, se derretirían ante cualquier *MOH*.

Los soldaditos de plástico de 3DO tienen cuerda para rato, tanto en PSone como en PS2. ¡No se acaban nunca! Todos empiezan con frases parecidas: «*El ejército verde acabará con el marrón de una vez por todas*». Y a las dos semanas, salen otros tres *Army Men*. Qué muñecos tan mentirosos. ¿Por qué no dicen algo como «*Acabaremos con el ejército marrón hasta el próximo juego*»? ¿Será que los seres de plástico tienen un sentido del humor que los humanos no podemos comprender?

Ésa sería una buena explicación para despejar la mayor de las incógnitas de los últimos años: ¿por qué la mayor diferencia entre un *Army Men* y otro es siempre el título? El mismo motor gráfico, los mismos personajes y armas, los mismos objetivos, escenarios clónicos... Cualquier día nos dedicaremos a hacer la prueba «Pepsi-CocaCola» con un par de *Army Men*. A ver quién es capaz de adivinar cuál es cuál sin ver el envase.

Sí, lo has adivinado: *AM Lock and Load* es como todos los *AM*. El mismo juego, con un par de detalles distintos para justificar su existencia. En este caso, vehículos. Durante la mayor parte del tiempo, el juego es el de siempre: avanzar, esconderse en barricadas, apuntar, disparar a los malos, seguir avanzando, volver a esconderse, apuntar... Pero, de vez en cuando, encontrarás algún vehículo en el que podrás montarte, como tanques con enormes cañones o motocicletas equipadas con ametralladoras.

Lo mejor de este *Army Men*, como en casi todos, es el sonido. Las balas que rebotan en las paredes, con un estéreo perfecto; los gritos de dolor de los soldados caídos; los taconazos de las botas de tus compañeros al internarse en las callejuelas de una ciudad medio derruida... Pero un buen sonido no hará que lo pases mejor, claro. La cámara es la de siempre, rígida como una piedra. El control también es el de siempre, carente de naturalidad o suavidad. ¿La inteligencia artificial de los enemigos? La de siempre también. Te ven, se cubren y disparan hasta que mueren o te matan. Y las secuencias de vídeo, como siempre, simpáticas y muy elaboradas, con una estupenda traducción al castellano.

Juguemos a la prueba «Pepsi-CocaCola» contigo esta vez. Sin ver el título de la parte superior de esta página: ¿serías capaz de diferenciar esta *review* de la de cualquier otro *Army Men* analizado en números anteriores? ¡Venga, tío listo! ¡Inténtalo!

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Los de siempre, ni un solo píxel novedoso	5
JUGABILIDAD:	El mismo control defectuoso, la misma cámara de piedra	5
ADICTIVIDAD:	¿Acabarlo? Habrá más AM, aunque digan lo contrario	4

CONCLUSIÓN:
El mismo *AM* que cualquier otro, con algunos vehículos para hacerte creer que se trata de un juego distinto. Menos mal que *AM Green Rogue* parece ofrecer una experiencia distinta para PS2...



OTROS LÍMITES

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

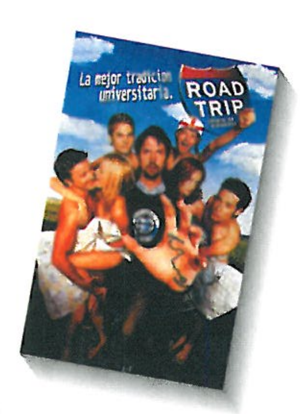
VIAJE DE PIRADOS

Dirige: Todd Phillips
Interpreta: Breckin Meyer, Seann William Scott, Amy Smart, Rachel Blanchard

Bienvenido al maravilloso mundo de la universidad, ese lugar en el que las gentes de buena fe aprovechan el tiempo para estudiar mucho y convertirse en adultos responsables. Je, je. Claro, que también es el lugar donde podemos conocer a los tipejos más lunáticos y extraños que se puedan imaginar, las personas del otro sexo más interesantes, las fiestas más salvajes, y algún que otro... *Viaje de pirados*. Todo esto y mucho más es lo que nos cuenta esta comedia de medio pelo, con alguna que otra situación original y un narrador un tanto peculiar.
Viaje de pirados recuerda sospechosamente a otros típicos filmes para adolescentes, destinados a la risotada fácil y el taquillazo comercial (como el reciente *American Pie* o los clásicos *Porky´s*). En este sentido, la película reúne algunos de los ingredientes habituales de este tipo de comedias: una fiesta desmadrada, gente ligera de ropa, un montón de personajes de cliché y decenas de jovencitas de buen ver. Con todo, en esta historia de muchachotes alocados, encontramos algunos ingredientes nuevos.
Josh y Tiffany han sido novios desde la más tierna infancia. Nacieron y crecieron en el mismo barrio, y han estado juntos desde siempre. Sin embargo, se han hecho mayores. Ahora estudian en universidades distintas, y eso hace que Josh se esté volviendo loco: ¿debe mantener su relación a distancia, liarse con el «bombón» de la clase, o ir a ver a su novia para saber lo que siente? Estas dudas y toda una serie de situaciones de enredo harán que los acontecimientos se precipiten de forma divertida.

VEREDICTO: **Aunque recuerda a la reciente *American Pie*, *Viaje de pirados* es más divertida y socarrona. De hecho, no pormenoriza una serie de estúpidos romances, sino que se dedica al *divertimento* puro y duro. Lástima que no abandone del todo el patrón habitual del género.**

7/10



SHANGAI KID

Dirige: Tom Dey
Interpreta: Jackie Chan, Owen Wilson y Lucy Liu

Reparte mamporros espectaculares en todos sus filmes, nunca utiliza dobles y coproduce casi todas las películas en las que aparece. ¿Quién es? Pues sí, Jackie Chan. La última leyenda viva de las «pelis de karate» de serie B con etiqueta *Made in Hong-Kong*. El simpático actor oriental ha vuelto a los videoclubs gracias a su última película en vídeo y DVD, *Shangai Kid*. El film es un entretenido batiburrillo de géneros que presenta una historia cortada a la medida de Chan: acción, peleas y muchas situaciones divertidas.
La bella princesa china Pei Pei (Lucy Liu) ha sido secuestrada por el villano malcarado de turno y llevada desde el Lejano Oriente al salvaje oeste. El sapientísimo emperador decide que sea el guardia Chon Wang (Jackie Chan) quien viaje hasta allí para rescatarla. Pero el pobre Wang no conoce el lugar, de modo que pronto se perderá y empezará a meterse en líos. Su primera experiencia con los indios le lleva a fumar la pipa de la paz y colocarse hasta las cejas. Después de eso, conoce al hombre blanco y su extraña forma de dictar la ley... Así es como se topa con Roy (Owen Wilson), un ladrón de poca monta que siempre anda metido en follones. Ambos entablarán una gran amistad, y juntos buscarán a la princesa.
Una película pensada, escrita y rodada para el lucimiento del simpático Jackie Chan, en la que se mezcla el estilo casposo del *spaghetti western* de Sergio Leone con las grandes aventuras a lo Julio Verne.

VEREDICTO: **Típica de Jackie Chan, con acción, peleas, risas y un argumento original. Una especie de mezcla entre *Jackie Chan nunca muere, La vuelta al mundo en ochenta días y La muerte tenía un precio.***

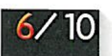


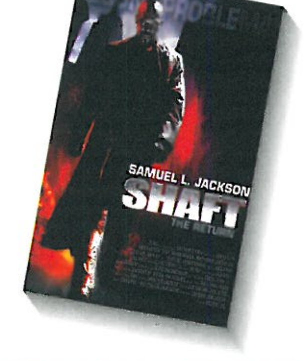
SHAFT

Dirige: John Singleton
Interpreta: Samuel L. Jackson, Christian Bale, Vanessa Williams y Jeffrey Wright

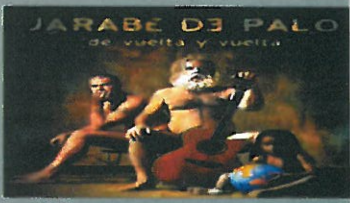
Los años setenta fueron la gran época de los seriales televisivos de estilo policíaco o detectivesco. Buena prueba de ello fue la aparición en la pequeña pantalla de títulos que recientemente se han convertido en largometrajes de éxito, como *Escuadrón oculto*, *Los ángeles de Charlie* o *Shaft*. Este último jamás llegó a verse en las pantallas de televisión de nuestro país, aunque en Estados Unidos cosechó un éxito tremendo. El motivo fue que los jóvenes norteamericanos de color encontraron en este detective de homicidios, descarado y presuntuoso, un modelo que admirar. Vestía como ellos querían vestir, hablaba como a ellos les gustaría hablar y, además, era negro. Y estaba orgulloso de serlo, naturalmente.
Ahora, este héroe juvenil televisivo ha sido inmortalizado para el celuloide en *Shaft*. El film está dirigido por el afroamericano John Singleton (*Los chicos del barrio*) y protagonizado por el reputado actor Samuel L. Jackson (*El protegido*). Sin embargo, el trabajo más destacado lo aporta el increíble Christian Bale, al que podemos ver también en la retorcida *American Psycho* (ya en tu videoclub). Por lo demás, la película no descubre nada nuevo en el género del cine policíaco. El detective Shaft (Samuel L. Jackson) tiene muy claro cómo se deben hacer las cosas: por las buenas o por las malas. Esto ha hecho que se gane la enemistad de los políticos y burócratas de toda la ciudad. Sin embargo, sus métodos siempre dan resultado, y por eso nadie se atreve a expulsarle del cuerpo de policía. Un día, un joven blanco (Christian Bale), hijo de un pez gordo del ayuntamiento, propina una paliza mortal a un hombre de color sin ningún motivo aparente. Shaft se toma el caso como algo personal. Pero mientras reúne las pruebas que incriminen al sospechoso, éste se marcha del país un par de años. A su vuelta, el detective le espera con las esposas en las manos. Sin embargo, el joven sale absuelto, de manera que Shaft decide aplicar su propia justicia...

VEREDICTO: **No es demasiado brillante. Destaca por encima de todo la excelente interpretación del brillante Christian Bale. La ambientación y el estilo de serie *retro* están muy logrados, pero el guión deja bastante que desear.**





NOVEDADES MUSICALES



JARABE DE PALO
De vuelta y vuelta
Jarabe de Palo es uno de los grupos más honestos y directos del nuevo pop español. Su música y sus letras van mucho más allá de los cánones establecidos por la industria nacional. Y es que esta banda crea el sonido que le da la gana, sin mirar a quién va dirigido. El grupo se comenzó a gestar cuando Pau Donés, un publicista de veinticinco años, dejó la gomina, colgó su americana y abandonó su trabajo de oficina. Había decidido dedicarse en cuerpo y alma a la música. A partir de entonces comenzaba una carrera ascendente, que culminaría cinco años después con la edición de su primer álbum, *La flaca*. El apoyo promocional de su compañía discográfica dio a conocer la música de esta banda de estilo latino, que recordaba a los mejores poetas de la vieja trova santiaguera en versión pop. Canciones como *Grita* o la archiconocida *La flaca* mostraban un talento que, a la postre, ha generado algunos de los mejores temas de música pop en castellano. Tiempo después, llegaría su segundo trabajo (*Depende*) para corroborar lo que todo el mundo sabía: Jarabe de Palo es una de las mejores bandas españolas de pop de todos los tiempos. En su último disco, *De vuelta y vuelta*, el grupo no ha variado en absoluto su brillante estilo musical. Las canciones siguen sonando como hermosos poemas, y las guitarras les confieren un estilo rockero genial. Quizás la voz de Pau Donés suena un poco más apagada que de costumbre, pero aun así, *De vuelta y vuelta* es una auténtica joya.

VEREDICTO: **Jarabe de Palo siguen tan geniales y sinceros como siempre. Es cierto que este nuevo disco va acompañado de un sutil cambio de imagen del vocalista, pero al margen de las campañas de márketing, está a la altura de sus anteriores trabajos.** 8/10

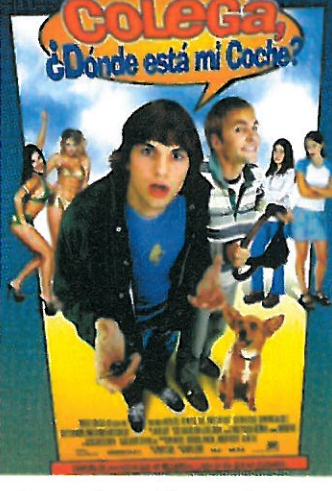


FUN LOVING CRIMINALS
Loco
Elegantes, presuntuosos, melódicos, y con un estilo personal absolutamente inconfundible. Así son Fun Loving Criminals, el grupo más internacional y brillante del distrito neoyorquino de Brooklyn. Su música es una sofisticada mezcla de sonidos funky, groove y jazz, con melodías al más puro estilo hip-hop. Su arrogancia interpretativa es sólo superada por su habilidad para mezclar los estilos más diversos, creando una amalgama de sonidos electrizantes que te ponen los pelos de punta. Pero lo que más nos gusta de Fun Loving Criminals es la facilidad con que se escuchan sus canciones.
El grupo se formó en 1993 y publicó su primer trabajo en 1995, *Original Soundtrack for Hi-fi Living*, aunque fue con su segundo disco, *Come Find Yourself* (1996), con el que alcanzaron el estrellato. Después de éste, llegaron los sorprendentes *100% Colombian* (1998) y *Mimosa* (1999), que demostraron que esta banda no sólo era capaz de hacer buena música, sino que lo hacía con una rapidez pasmosa. Ahora, en el año 2001, acaban de editar su nuevo disco, *Loco*. En él, la banda neoyorquina ha vuelto a las mezclas de sus dos primeros trabajos. Los ritmos de estilo funky y jazz se combinan asombrosamente bien con sonidos punk, baladas tipo country y sonidos latinos tropicales. Un álbum imprescindible en cualquier discoteca de un fanático de las mezclas.

VEREDICTO: **Han perdido un poco la elegancia sofisticada de las composiciones de sus últimos discos. Sin embargo siguen mezclando sonidos de forma muy brillante. *Loco* se merece un...** 8/10

NOVEDADES EN CINE

COLEGA, ¿DÓNDE ESTÁ MI COCHE?



Dirige: Danny Leiner
Interpreta: Ashton Kutcher, Seann William Scott y Kristy Swanson

Ésta es la historia de dos colegas que viven en la misma casa, tienen los mismos gustos e incluso salen con dos hermanas a las que llaman «Las Gemelas». Su afición casi enfermiza a las juergas sin límite hace que muchas mañanas no recuerden qué hicieron durante la noche anterior. Son los tipejos más pasotas e irresponsables que puedas imaginar. Un día, al despertar de una de sus bacanales, descubren que en el armario de la ropa vive un desconocido, que el coche ha desaparecido, y que un montón de pirados les están buscando. Mientras tratan de recordar qué les ha pasado, caen en la cuenta de que cumplen su aniversario con las gemelas. Por supuesto, los chicos han comprado un par de regalos. El único problema es que los olvidaron en el coche, de modo que deben encontrarlo a toda costa. Pero, ¿dónde pueden empezar a buscar?
Así empieza *Colega, ¿dónde está mi coche?*, una película muy, muy loca, realizada por el director novel Danny Leiner. El filme es una comedia hilarante, llena de personajes extraños, hombrecillos del espacio, *freaks* desclasados y mujeres *muuuy* sensuales. Una especie de mezcla entre *Héroes fuera de órbita*, *El mundo de Wayne* y *Viaje de pirados*. Su sentido del humor es muy bestia y agresivo, y recuerda al estilo patentado por los hermanos Farelly. La película está protagonizada por Seann William Scott (*American Pie*) y Ashton Kutcher (próximamente en *Texas Rangers*), quienes demuestran sus extraordinarias dotes para el humor descarado y sin límites.

VEREDICTO: **No es tan brillante como las películas con etiqueta Farelly (*Yo, yo mismo e Irene*), pero te reirás un buen rato con este par de jovenzuelos cabezahuecas. Cada secuencia incrementa el índice de disparate de la historia. Hacia el final de la cinta te estarás tronchando de risa.**

7/10

HANNIBAL

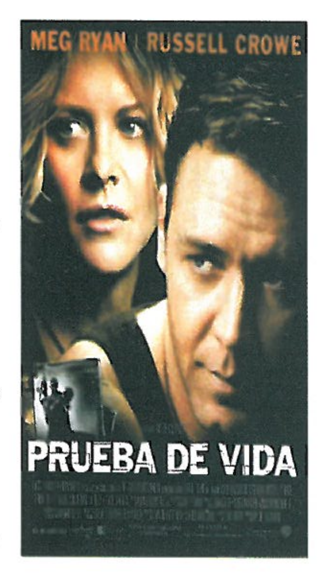
Dirige: Ridley Scott
Interpreta: Anthony Hopkins, Julianne Moore, Giancarlo Giannini y Ray Liotta

Por fin, después de varios meses desde su estreno en Estados Unidos, ha llegado a nuestro país la esperadísima *Hannibal*. Los admiradores de la mítica *El silencio de los corderos* ya pueden disfrutar de nuevo de las «distendidas» conversaciones entre el doctor Hannibal Lecter y la detective Clarice Starling.
Claro, que *Hannibal* no está ni mucho menos a la altura de *El silencio de los corderos*. La trama ha perdido intensidad, la narración es torpe y lenta, y lo que en el primer filme se daba a entender, en este se muestra con toda crudeza.
Para colmo, el personaje de Clarice —interpretado en la primera parte por Jodie Foster— ahora es representado por otra mujer, Julianne Moore, dando como resultado un profundo deterioro del personaje original.
En cualquier caso, si te apetece ver con detalle cómo se cocina una exquisita ración de sesos humanos, rehogados con aceite y perejil, no te pierdas esta película. Y es que el filme es muy, muy explícito. Tanto es así, que en algunas escenas del mismo se busca provocar al espectador de forma tan pretenciosa que el resultado llega a rozar el ridículo. Aun así, la cinta, dirigida por Ridley Scott (*Alien*), tiene destellos de calidad interesantes. Al fin y al cabo, está basada en la genial novela homónima de Thomas Harris, publicada en 1999.
La última vez que veíamos al asesino caníbal Hannibal Lecter, se encontraba en un país tropical, preparándose para la hora de zamparse al antipático Dr. Frederick Chilton. Entonces se despidió de Clarice, diciéndole que el mundo era un lugar más interesante con ella dentro. Todo parecía indicar que nunca se volverían a encontrar. Sin embargo, ahora, diez años después de aquellos hechos, una serie de pistas indican que Lecter está en la ciudad de Florencia. Un millonario loco que sobrevivió de milagro a un ataque suyo ha puesto precio a su cabeza en Internet, y una disparatada cacería se ha puesto en marcha. Clarice tratará de detener al doctor Lecter personalmente.

VEREDICTO: **Decepcionante. Tanto tiempo esperando el regreso a la palestra del doctor Lecter, y al final *Hannibal* ha resultado ser un film sin tensión. Al menos, Anthony Hopkins lo hace bastante bien. Por lo demás, la película defrauda.**



PRUEBA DE VIDA



Dirige: Taylor Hackford
Interpreta: Russell Crowe, Meg Ryan, David Morse y David Caruso

Russell Crowe se ha convertido, junto al genial Kevin Spacey, en el actor de moda en Hollywood.
Curiosamente, la fama de ambos comenzó realmente tras actuar juntos en la fantástica *L.A. Confidential*. Sin embargo, mientras a Kevin Spacey le tocan los papeles de granuja encantador, a Crowe le ofrecen los de tipo duro o seductor de telenovela barato. Éste es el caso del personaje de *Prueba de vida*, en el que Crowe interpreta a un negociador de secuestros que se enamora de la mujer del hombre al que debe salvar. Al final, por supuesto, no se come una rosca, pero eso es lo de menos.
Prueba de vida está dirigida por Taylor Hackford (*Pactar con el diablo*), quien se confiesa un auténtico admirador de la cultura latina. No en vano estuvo trabajando en 1968 en el Cuerpo de Paz de Sudamérica y fue productor de *La Bamba*. El filme está rodado en Ecuador y su argumento gira en torno a un tema de gran actualidad: los secuestros de ciudadanos occidentales por guerrillas rebeldes de países conflictivos. La película está basada en la novela *Long March to Freedom*, de Thomas Hargrove (secuestrado en Colombia en la vida real, en 1994). O al menos, eso nos han vendido...
Aunque el planteamiento es realmente interesante, el guión es bastante flojo. Y es que mezclar una historia de secuestros de guerrillas con un retorcido culebrón de amores platónicos, es muy complicado. Por eso, el resultado final es un filme bastante mediocre. La película está repleta de escenas de relleno, que no se sabe muy bien a qué vienen y sólo consiguen eternizar la narración. Si quieres una película de acción, mejor será que veas cualquier otra.

VEREDICTO: **¿Es una película de acción o de amor? ¿Está inspirada en la obra de Hargrove o no? ¿Es un documental de plantas o animales? No lo sabemos. Sea lo que sea, *Prueba de vida* te defraudará. Una mediocre puesta en escena y un guión de culebrón barato arruinan un tema excelente.**

5/10

NOVEDADES EN DVD

U-571

Dirige: Jonathan Mostow
Interpreta: Matthew McConaughey, Bill Paxton, Harvey Keitel y Jon Bon Jovi

1942. Segunda Guerra Mundial. La flota de submarinos nazis está ganando la partida a los buques del ejército aliado. Cada día, decenas de barcos acaban besando el fondo del océano. La situación comienza a ser desesperada. Al parecer, la clave reside en el código Enigma, un sistema de encriptación completamente desconocido por los aliados. Sólo una misión suicida podría robarlo, y garantizar así el contraataque, antes de que los nazis ganen la guerra. Así pues, un grupo de marineros del ejército norteamericano decide abordar un submarino alemán U-571 que se encuentra averiado en medio del Atlántico. El plan consistirá en hacerse pasar por un buque técnico que viene para dar asistencia al submarino. De este modo, podrán acercarse lo suficiente como para abordar el navío.
Así comienza *U-571*, una película intensa y emocionante que recupera para el cine bélico el atrayente mundo de las batallas navales. El filme está lleno de momentos de tensión, en los que los protagonistas deberán decidir entre sus vidas o la victoria. Cargas submarinas, barcos destrozados y estrategia naval, ofrecen un excelente telón de fondo para un guión muy bien hilado, que te cautivará hasta el final. Aunque si los filmes de guerra no te llaman mucho la atención, éste tampoco lo hará. El realismo que se ha buscado lleva a relatar las batallas en tiempo real, y eso puede aburrir a más de uno.
U-571 está basada en hechos reales acontecidos durante la batalla del Atlántico de 1942, aunque lo cierto es que está llena de imprecisiones y falsas verdades. Dirigida por Jonathan Mostow (*Sin rastro*), está protagonizada por Matthew McConaughey, Bill Paxton, Harvey Keitel y Jon Bon Jovi. Una película que no debes perderte, si te gustan los filmes bélicos o de alto voltaje.

VEREDICTO: **Un guión bien hilado, interpretaciones dignas y cientos de cargas de profundidad para que tus tímpanos tiemblen de emoción. Se echa en falta algo más de experiencia en la dirección, pero aun así, el film merece un vistazo.**

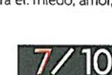


SOLDIER

Dirige: Paul Anderson
Interpreta: Kurt Russell, Jason Scott Lee, Connie Nielsen y Michael Chiklis

En el futuro, los soldados serán elegidos desde su nacimiento y educados para convertirse en violentas máquinas de matar, a través de severos entrenamientos que durarán toda su vida. Los que no sean capaces de soportar esta disciplina, serán considerados obsoletos y acabarán fulminados. Se les enseñará a no sentir nada, ni a expresar emociones ante los demás. Despojados de su individualidad y libre albedrío, dedicarán su vida a obedecer las órdenes de sus superiores. Lo único que podrán decidir es si prefieren matar o morir. Esto es lo que se cuenta en *Soldier*, un film protagonizado por el musculoso Kurt Russell (*Tango y Cash*) y dirigido por Paul Anderson.
El soldado Todd (Russell) es un veterano del ejército del futuro. Nuestro hombre ha acatado las órdenes y enseñanzas desde niño, y es considerado el mejor en el frente de batalla. Ahora, los burócratas han apostado por la experimentación genética para conseguir una nueva raza de guerreros más violentos, fuertes y resistentes, de manera que deciden medir fuerzas entre los hombres de Todd y la primera generación creada científicamente. En una prueba gubernamental, el soldado experimental Caine 607 pelea contra tres de los guerreros tradicionales, aniquilando a dos de ellos y dejando herido a Todd. Tras el incidente, éste es considerado hombre muerto y enviado a un planeta basurero. Allí conocerá a una raza de hombres que nunca han visto ni oído hablar de las guerras. Gracias a ellos, descubrirá un montón de sentimientos hasta entonces desconocidos para él: miedo, amor, vergüenza, etc. Mientras aprende a aceptar su nueva existencia, pensará en la forma de vengarse.

VEREDICTO: **Espectacular en planteamiento e imágenes, aunque algo pobre en presupuesto y guión. Aun así, la película es muy intensa, y tiene un ritmo vivo que te sumergirá por completo en la historia.**



CONCURSO

FIGURAS FINAL FANTASY IX



PAL



SQUARESOFT

PlayStation®

Llévate los personajes de *Final Fantasy IX* a casa. *Bandai* y *PlayStation Magazine* sortean 35 figuras de los personajes de la última fantasía de Square entre los cupones que contengan la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos. ¡Suerte!

BANDAI

La pregunta

Uno de los estos tres nombres no corresponde a ningún personaje de *Final Fantasy IX*. ¿Sabrías decirnos cuál es?

1.- Ramuh
2.- Shiva
3.- Brahunia

El premio

35 figuras de los personajes de *FFIX*

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Figuras Final Fantasy IX*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.


BANDAI
EXTRA SOLDIER
FINAL FANTASY IX

NO TE GUSTA TU DUALSHOCK DE PSONE NI EL DUALSHOCK2 DE PS2, PERO SÍ TE GUSTAN SUS FUNCIONES. BIEN, PUES AQUÍ TIENES LA ALTERNATIVA PERFECTA. ¿CÓMO? ¿QUE TAMPOCO ES LO QUE BUSCAS PARA VER PELIS EN DVD? SI ES QUE LO QUERÉIS TODO...

ANALOGUE JOLT CONTROLLER 2

Producto: Analogue Jolt Controller 2
Fabricante: Joytech
Distribuidor: Flexiline
Precio: 4.990 (IVA incluido)

El Analogue Jolt Controller 2 ofrece, básicamente, las mismas funciones y características de un DualShock2: un par de *sticks* analógicos, modo analógico y digital, dos motores internos de vibración y ocho botones analógicos.

Como el DualShock2 que venía con tu PS2, el Analogue Jolt Controller 2 funciona tanto con PSOne como con PS2, y con todos los juegos de ambas consolas. También presenta el mismo «problemilla» que el DualShock2: es casi imposible utilizar «analógicamente» los botones, cuyo comportamiento parece digital durante la partida. Por supuesto, si tu tacto es tan fino como para controlar las funciones analógicas del acelerador y el freno en *RRV*, también podrás hacerlo con este mando. Pero reconoce que para eso hace falta una mano de porcelana china...

¿Tiene algo que no tenga el DualShock2 que venía con tu nueva consola? Pues sí, algo, aunque no de gran importancia: la posibilidad de hacer «autodisparables» los botones que quieras y una cruceta direccional analógica. Sí, la cruceta digital de todos los mandos, aquí es analógica. La pregunta es: ¿para qué quieres una cruceta analógica, si ya tienes los *sticks*? Cuando uno usa la cruceta en lugar de los *sticks* analógicos, es porque prefiere el modo digital, ¿no? Bueno, nunca está de más una prestación extra, por superflua que sea...

Por lo demás, el Analogue Jolt Controller 2 es más o menos igual que el DualShock2, de Sony. Pesa algo más, cuesta algo menos 4.990 y no es tan cómodo como los pads de Sony, simplemente.



Aparte de la opción de autodisparo programable y la cruceta analógica, no ofrece nada que no tengas ya en el mando que venía con tu PS2. O en el de tu PSOne, donde los botones analógicos funcionan como digitales. Poco novedoso y algo incómodo.

7 SOBRE **10**



THRUSTMASTER DVD REMOTE CONTROL

En la caja lo dice bien claro (bueno, en inglés, pero bien claro): *«Convierte tu consola en un auténtico DVD y reproductor de CD»*. Y eso es justamente lo que conseguirás hacer de tu PlayStation2 con la ayuda de este periférico.

Imagínate: un mando a distancia, como el de tu televisor, tu vídeo y tu equipo de música. Sí, tu vídeo quedó obsoleto cuando compraste tu nueva y flamante consola, que reproducía las películas en DVD. Y del mismo modo, tu equipo de música quedó obsoleto cuando descubriste que tus compactos de Camela sonaban mejor en una PS2. Pero reconócelo: continúas usando tu viejo vídeo y tu anticuado equipo de sonido. Porque ambos tienen mando a distancia.

La PS2 te lo da todo, pero tienes que encenderla, desenrollar el cable del DualShock2, quedarte sin algunas opciones porque el pad no tiene los botones suficientes... Y claro, es más cómodo hacerlo todo desde el sofá, con el mando del vídeo y el equipo. La zanganería siempre gana.

Y eso es, precisamente, lo que te permitirá este periférico: continuar zanganeando y, aun así, disfrutar de todas las posibilidades de tu PS2. Nada de enrollar y desenrollar cables. Nada de quitar el DualShock2 para poner el DVD Remote Control o viceversa. Nada que requiera que te muevas de tu cómodo sofá. Enchufa el puerto receptor de este periférico, enchufa el DualShock2 en el puerto auxiliar del receptor, y ponle las pilas al mando a distancia. Y ya está, siéntate. Después, cómodamente, rebobina la película, congela la imagen, accede a los menús y haz todo lo que quieras son una sola mano. Con un solo dedo. Con sólo desearlo... Suena bien, ¿verdad? ¿Y qué haces ahí sentado, en lugar de correr a la tienda a comprarlo? Ah, claro, que para eso tendrías que levantarte del sofá... Eres incorregible

Producto: Thrustmaster DVD Remote Control
Fabricante: Thrustmaster
Distribuidor: Thrustmaster
Precio: 3.990

PSMag OPINA

El Thrustmaster DVD Remote Control hace de la consola más completa y potente del mundo el aparato más cómodo y controlable del universo. Si te gusta coleccionar mandos a distancia en tu mesa para controlar toda la casa con un dedo, lo necesitas.

9 SOBRE **10**



PS Mag ANTERIORES

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (video)

39



CD 39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, videos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, videos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, videos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceManía, Spider-Man y Star Ixiom

44



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceManía, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además videos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D

45



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además videos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo

46



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, videos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

48



CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.

49



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐
27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐
39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

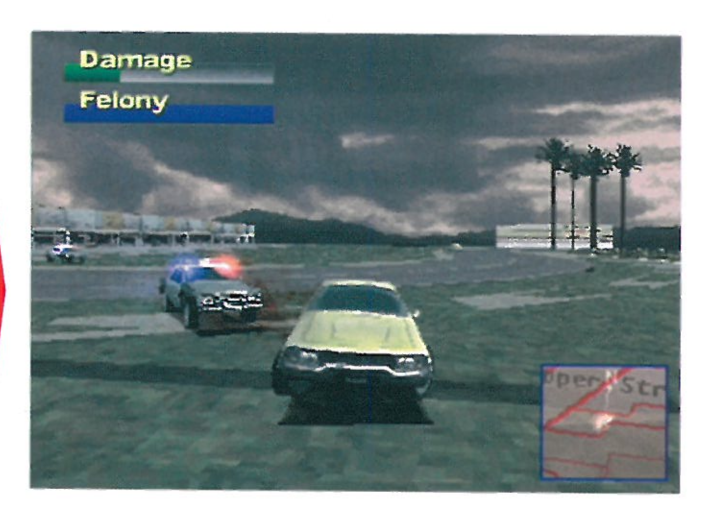
Firma:

TOP SECRET

ACABA CON LOS GÁNGSTERS DE LAS VEGAS Y RIO EN *DRIVER 2*, LLEGA AL FINAL DE *MEDAL OF HONOR UNDERGROUND*

GUÍAS DE LOS JUEGOS

CÓMO SUPERAR TUS PROBLEMAS



Driver 2: **Vuelve a las calles con los mapas completos de Las Vegas y Rio**

CÓMO... AGUANTAR CON VIDA

BLADE

Para ser un cazador de vampiros, el héroe de *Blade* es sorprendentemente débil. Es esencial mantener tu medidor de vida casi siempre al máximo. Mantén pulsado L2 para detener la partida y recuperar un poco de energía (utiliza esta táctica durante los combates). También es importante saber a qué especie pertenece el enemigo al que te enfrentas y escoger el arma adecuada para vencerlo. En primer lugar, pulsa R2 para apuntar automáticamente al enemigo. Aparecerá un indicador coloreado en la esquina superior derecha de la pantalla que te informa de la variedad de enemigo y de la energía de la que dispone. El color rojo significa un vampiro, y a éstos es mejor atizarles con la espada de plata. Los matones humanos (verde) llevan armas automáticas y es mejor que te enfrentes a ellos con armas de fuego, utilizando R2 para apuntar y ⊗ para disparar. Los zombis (amarillo) se mueven despacio, así que evítalos si andas mal de munición, o dales una buena ración de escopeta a corto alcance y olvídate de ellos. ■



CÓMO... HACER CARRERA CON LOS PUÑOS

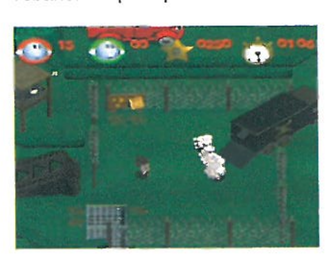
KNOCKOUT KINGS 2001

Knockout Kings 2001 es el mejor simulador de boxeo, pero llegar a ser campeón puede ser un poco difícil. Emprende tu carrera pugilística siempre con un ojo puesto en el futuro. Aprovecha todas las oportunidades que tengas para entrenar y elige un gimnasio en el que puedas mejorar tus habilidades no tan esenciales (como las de Augie (+1 mentón, +1 corazón), y a un entrenador que tenga unas cualidades parecidas (por ejemplo, Teddy Atlas (+1 resistencia, +1 gancho). Esto te permitirá centrarte en la velocidad y la potencia. Distribuye tus puntos de modo que tengas 65 de potencia, 55 de velocidad y 45 para el resto, con lo que ya estarás listo para iniciar una buena carrera profesional. Cuando estés en medio de un combate, lucha siempre desde detrás de tu guardia. Intenta encontrar una buena distancia para lanzar tus ganchos pero deja suficiente espacio para esquivar los golpes de tu contrincante. Escóndete detrás de tu gancho, y lánzalo con rapidez para que tu oponente bese la lona. Arrincona a tus oponentes y asegúrate de que reciben unos buenos puñetazos. Al inicio de tu carrera profesional, la velocidad y la potencia estarán siempre de tu lado, pero de vez en cuando deberás descansar para recuperar energías. Recuerda: sólo sufrirás pérdidas de potencia y energía si encajas golpes, así que evítalos a toda costa. ■

CÓMO... CONTROLAR AL REBAÑO

SHEEP

No es buena idea lanzarte corriendo hacia tu rebaño y esperar que éste se dirija hacia donde tú quieras porque, a menudo, tus ovejitas sufrirán un trágico y triste final. Lo que hace falta son tácticas de sigilo. Para empezar, es muy difícil completar un nivel en el primer intento, así que tómate tu tiempo para investigar y descubrir los peligros que acechan por el camino y que amenazan a tu rebaño. Después piensa cuál es la mejor manera de superarlos. De este modo, aunque se te acabe el tiempo, sabrás qué debes hacer en el siguiente intento. Para controlar de manera eficaz a tu rebaño, camina detrás de las ovejas y mantén pulsado ⊗. Cuando tu pastor esté encarado en la dirección adecuada, corre hacia las ovejas (utiliza el pad direccional) y éstas deberían dirigirse hacia la dirección a la que estás mirando. Detente y repite la operación cuando tengas que cambiar de dirección. ■



CÓMO... DERROTAR AL OSO

CRASH BASH

Si quieres disfrutar de todos los niveles multijugador de la última fiesta de *Crash*, primero deberás completar el modo Aventura. Después de terminar los minijuegos de cada uno de los niveles, deberás enfrentarte a un jefe. Polar King es uno de los dificilillos. Hay tres cosas que debes tener en cuenta cuando luches contra él. En primer lugar, Polar lanzará misiles que destruirán parcialmente la plataforma en la que te encuentras (quédate en la esquina derecha de abajo para evitar saltar por los aires). Después te perseguirán unos perros robots. Sonará un tempo-rizador cuando se estén preparando para disparar un misil, de modo que cuando el pitido se acelere, apártate a toda prisa utilizando el botón de carga □. Ahora ya puedes contraatacar: pon a Polar en tu punto de mira y dispara pulsando ⊗. Repite la misma operación hasta que acabes con él. ■





SYPHON FILTER 2

En el menú de opciones del juego puedes ver dos películas extra que has desbloqueado durante el juego. Para abrirlas debes jugar en el modo Difícil. Para conseguir el modo Difícil ve a la pantalla de título, selecciona una nueva partida y pulsa: ↑, SELECT, L1, R2, □, ◎, ⊗.

Al terminar ciertos niveles en el modo Difícil, desbloquearás las películas extra.
Para desbloquear la película extra 1: Juega en el modo Difícil hasta el nivel 6, el tren de la United Pacific.
Para desbloquear la película extra 2: Juega en el modo Difícil hasta el nivel 12, el Distrito Industrial.
Para desbloquear la película extra 3: Juega en el modo Difícil hasta el nivel 17, el Biolaboratorio de la Agencia.
Para desbloquear la película extra 4: Completa el juego en el modo Difícil

Para acceder al truco de selección de nivel, pon el juego en pausa, ilumina la opción de mapa y después mantén apretado →, L2, R2, ◎, □, ⊗.Después, entra en la pantalla de opciones y escoge la selección de trucos.

A continuación, tienes algunos detalles acerca de las misiones secretas y sobre lo que puedes desbloquear con ellas.
Misión 1 Montañas Rocosas de Colorado: Cuando encuentras la caja de H11 en la cueva cerca del barranco de la cascada, desbloquearás el escenario de las Montañas Rocosas.
Misión 3 Carretera interestatal 70: Cuando te hagas con los binoculares que hay en la caja de la habitación trasera del primer túnel, desbloquearás el escenario de las Cuevas.
Misión 9 Centro de exposiciones de Pharcom: Cuando encuentres la revista de chicas en el armario, desbloquearás el escenario del Laboratorio incubador de Pharcom.
Misión 11 Club 32 de Moscú: Si matas a los tres guardaespaldas de la pista de baile al principio, antes de que lancen las granadas, desbloquearás el escenario del sótano de la disco.
Misión 13 Parque Volkov: Si consigues llegar hasta el primer coche antes de que el agente lo haga volar por los aires, encontrarás una Biz-2 en el interior. Esto desbloqueará el escenario Surrealista.
Misión 15 La Prisión de Aljir (Irrupción): Si consigues pasar todo el nivel sin la ballesta, desbloquearás el escenario de la prisión de Aljir.
Misión 19 Los suburbios de Nueva York: Encuentra la ropa sucia en la lavadora en el interior del edificio en llamas. Esto desbloqueará el escenario del DC City Park.
Misión 20 Barrio marginal: Si consigues llegar hasta lo alto de las escaleras del garaje de coches, encontrarás una caja con una M-79 en el interior. Esto desbloqueará los personajes de *Syphon Filter 2* para el modo de dos jugadores.

MICRO MACHINES V3

Introduce las siguientes combinaciones en cualquier momento del juego. Vuelve a introducirlas si quieres anular el truco:

PARA CAMBIAR LOS MODELOS DE COCHE, INTRODUCE:
◎, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←

PARA LOS OBJETOS FLOTANTES, INTRODUCE:
□, △, □, □, △, □, □, △, ⊗

PARA LA CÁMARA DETRÁS DEL COCHE, INTRODUCE:
□, ←, →, □, ◎, ←, →, □, ◎

PARA DISMINUIR LA VELOCIDAD DE LOS COCHES CONTRARIOS, INTRODUCE:
□, ◎, △, □, ⊗, ◎, △, □, ⊗

PARA SALTOS GRANDES, INTRODUCE:
□, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

PARA DOBLAR LA VELOCIDAD, INTRODUCE:
□, ⊗, ◎, □, △, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

PARA REINICIAR RÁPIDAMENTE, INTRODUCE:
◎, △, △, △, △, ◎, ↓, ←, ↓

Activa los siguientes trucos introduciendo el nombre correspondiente a la hora de seleccionar un personaje en el menú de selección de personajes:

TANQUES EN TODOS LOS CIRCUITOS:
ACTIVADO: T, A, N, K, S, 4, M, E
DESACTIVADO: N, O, T, A, N, K, S

TODOS LOS CIRCUITOS DISPONIBLES EN LAS CARRERAS MULTIJUGADOR:
ACTIVADO: G, I, M, M, E, A, L, L

NIEVE EN LUGAR DE CONFETTI:
ACTIVADO: W, I, N, T, E, R, Y
DESACTIVADO: C, O, N, F, E, T, T, I

9 VIDAS:
ACTIVADO: C, A, T, L, I, V, E, S
DESACTIVADO: 3, L, I, V, E, S





EL MES PASADO, EN *PSMAG* TE AYUDAMOS A ABRIRTE CAMINO ENTRE LOS RASCACIELOS DEL CENTRO DE CHICAGO Y A OCUPARTE DE LOS MACARRAS DE LA HABANA. ESTA VEZ, LA ACCIÓN SE TRASLADA A LAS CALLES DE LAS VEGAS Y RÍO... PISA EL ACELERADOR

Driver 2: 2ª Parte Back On The Streets

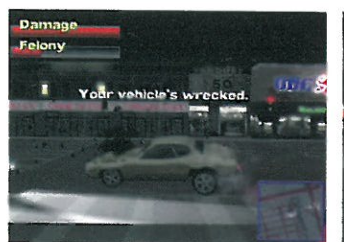
POR ESAS CALLES PELIGROSAS...

ESTATE ATENTO: Después de abandonar La Habana, Lenny te ha dado esquinazo una vez más, así que has hecho un trato con Caine y como resultado ahora «trabajas para él». Las cosas se están poniendo al rojo vivo y, para complicar aún más el asunto, las carreteras y las rutas de los mapas no cuentan mucho en esta ciudad (hay montones de atajos en los callejones y montones de vallas y jardines que segar). Como siempre, es una buena idea darse antes un paseo por la ciudad para conocerla mejor.

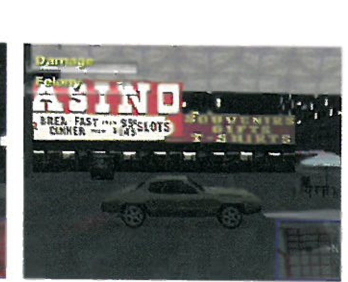
CONDUCCIÓN AVANZADA: Cuando quieras deshacerte de algún perseguidor, puedes hacer que choque contra el tráfico. Adelanta a un vehículo y después córtale el paso. Tu perseguidor intentará seguirte y, con un poco de suerte, se dará de narices contra el dominguero de turno. Inténtalo.

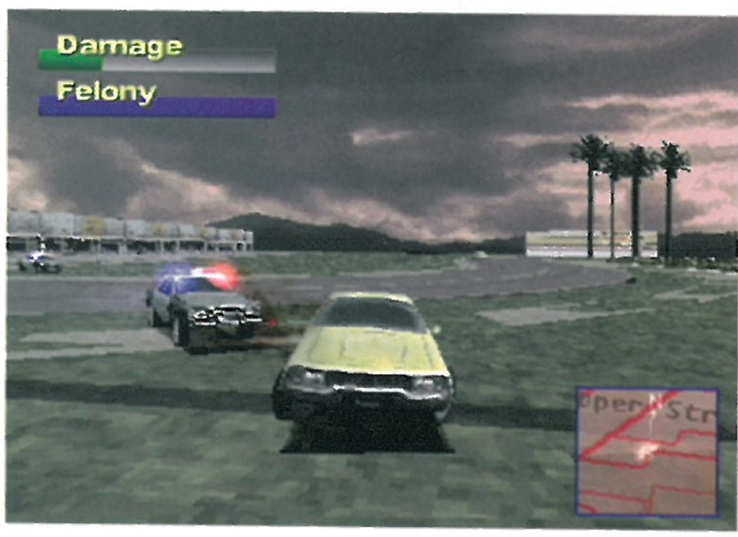












LEYENDA

INICIO	RUTA
21	....
22	Véase texto
23	....
24	....
25	....
26	Véase texto
27	....
28	Véase texto
29	....
30	....





LAS VEGAS

MISIÓN 21: HUÍDA DEL CASINO
En el desierto, tanto gángsters como policía están igual de sedientos por verte muerto, así que más te vale estar en guardia a todas horas. Sube a tu coche y dirígete al casino, tomando la ruta que te mostramos en el mapa. Recoge al grupo de Caine y después vuelve a la carretera a toda pastilla, puesto que los policías intentarán crear un cerco a tu alrededor. Prepárate para los controles y las barricadas y olvídate de cambiar de coche.

MISIÓN 22: DUELO CON EL TREN
Empezando en la ciudad fantasma, gira a la izquierda en la segunda colina y atraviesa las puertas cuando el tren entra en el túnel. Ten cuidado con las ruinas inmediatamente después de la segunda puerta. Después, pisa el acelerador al máximo para ponerte enfrente del tren y llegar al coche que hay al otro lado del puente. Realiza una parada de emergencia y cámbiate al otro coche. Sube al coche y prepárate para un giro brusco a la izquierda.

MISIÓN 23: COCHE BOMBA
Sube al coche y ataja por todos los jardines que puedas para salir de Lakeside tan rápido como puedas. Sigue la ruta del mapa (o toma los atajos que hay entre los edificios) y entrega el coche en la zona peatonal del exterior del edificio.

MISIÓN 24: HUÍDA CON EL COCHE BOMBA
Corre hacia el sur desde el punto de partida y mira hacia la izquierda hasta que encuentres un camión. Mantente apartado de los polis y lleva el camión, siguiendo la ruta del mapa, a través del cinturón de la parte baja hasta llegar a la guarida.

MISIÓN 25: UN TRABAJILLO EN EL BANCO
Sigue el mapa para llegar hasta el banco, y después dirígete al norte a través de Koval. Prepárate para las barricadas, y pégate a la hierba cuando circules por el cinturón de la parte alta. Llega al garaje y cierra la puerta.

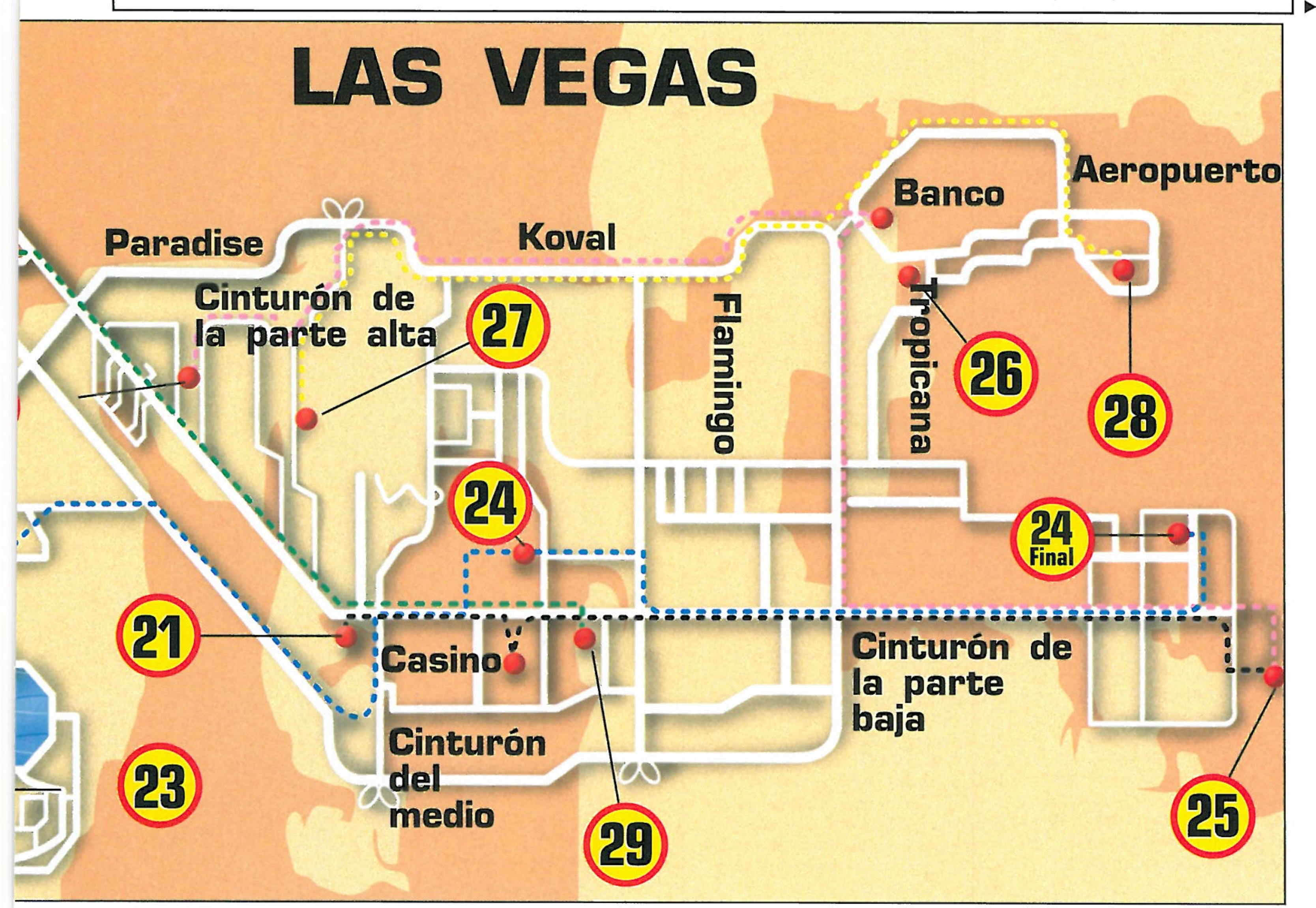
MISIÓN 26: ROBA LA AMBULANCIA
Pisa el acelerador a fondo en esta misión. Tienes a un conductor que debes rescatar (Persecución) y un convoy con el que tratar (Caza). Ponte delante de la ambulancia y pisa el freno para dañar el vehículo. Cuando se detenga, súbete a él. Lleva al conductor de vuelta a la guarida para que se cure las heridas.

MISIÓN 27: LLEVA A JONES AL AEROPUERTO
Dirígete hacia el este, utilizando los jardines de nuevo para ir a toda velocidad por el cinturón de la parte alta. Deberás abrirte camino por una segunda barricada en Koval, y por una tercera cerca del mismo aeropuerto.

MISIÓN 28: ROBA LAS LLAVES
Persigue al sedán dirigiéndote hacia el norte a través del cinturón del medio (hacia el punto de inicio de la misión 21) y choca contra él en los cruces.

MISIÓN 29: EL ASUNTO DEL C4
Ve hacia el norte y reduce la velocidad si ves algún policía. Si empiezan a perseguirte, escápate por la autopista. Cuando te hayas librado de ellos, reduce la velocidad.

MISIÓN 30: DESTRUYE EL PATIO
La policía está por todas partes. Dirígete hacia el oeste de la autopista y métete en ella. Sigue la ruta por detrás de los edificios, sal del coche, coloca los tres explosivos y entra en el coche.



RIO DE JANEIRO

MISIÓN 31: CHOQUE CON EL BUS
Vas justo de tiempo. Gira a la derecha al salir del callejón y dirígete hacia la parte este. Esta parte es una pequeña muestra de lo que te espera en el resto de la ciudad (zigzaguear entre el tráfico, quemar frenos y pisar el acelerador a fondo). Sírvete de los jardines cuando puedas para ahorrar tiempo. Recoge el autobús en el punto que te mostramos en el mapa y ve hacia el norte. Si tienes problemas para ver la carretera, puedes optar por moverte de un lado al otro de la misma. Ahora, prepárate para poner a prueba tus habilidades tras el volante cuando te metas en contradirección por una calle de un solo sentido en Santa Teresa. Busca el pequeño callejón (que se indica en el mapa) para atajar e ir hacia el sur. Cuando llegues al patio, cárgate todo lo que veas hasta que las flechas desaparezcan. Después, deshazte del bus y consigue un coche. Los hombres de Vasquez intentarán detenerte cuando huyas por la calle de dirección única (esta vez, siguiendo el sentido correcto), pero terminarás la fase cuando llegues al garaje en el punto 33.

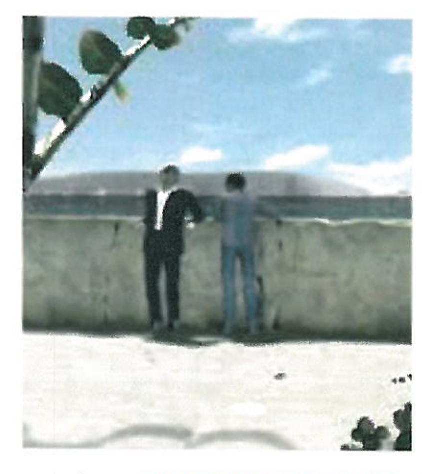


MISIÓN 32: ROBA EL COCHE DE POLICÍA
Dirígete, atajando por donde puedas y todas las veces que puedas, hacia la estación de policía y roba el coche. Pisa el acelerador y ve hacia el norte. Ten cuidado con la barricada en el túnel, y aunque tengas a los polis pisándote los talones, frena un poco en la esquina de Cosme Velho (cerca del punto 38 en el mapa). Terminarás en el punto 33.

MISIÓN 33: EL DINERO DE CAINE
Persigue a la limusina y ponte delante del vehículo con la sirena a todo volumen. Ahora dirígete hacia Praça de Bandeira para birlar el dinero. Cambia de coche (intenta hacerte con algo un poco más potente) y vuelve por donde has venido hasta llegar al garaje del punto 33.

MISIÓN 34: SALVA A JONES
A por ese sedán verde. Es tan escurridizo como Lenny, ¡así que haz uso de todas tus habilidades y recursos para destrozar parachoques! El combate final tendrá lugar, probablemente, cerca de la playa de Copacabana.

MISIÓN 35: EL SALTO DE LA BARCA
Esta misión no es nada fácil, así que más te vale estar preparado. Disminuye la velocidad en la pequeña colina para que el policía pase de largo cuando abandones Urca. Prepárate mentalmente para las grandes persecuciones y barricadas que te encontrarás en tu camino hacia los muelles. Coloca los explosivos en la barca y disfruta de los fuegos artificiales.



MISIÓN 36: JONES EN APUROS (OTRA VEZ)
Da marcha atrás y consigue un coche más rápido inmediatamente. Sigue la carretera alrededor de Rodrigo. Ataja por la autopista y sal por Cosme Velho. Después, ábrete camino hasta el punto 37 intentando evitar darte de bruces contra los árboles. Sal del coche y corre hacia la barraca.

MISIÓN 37: PERSIGUE AL PISTOLERO
La persecución más difícil hasta el momento. Métete dentro del primer coche, da unas cuantas vueltas por la carretera e inténtalo otra vez. Él es un conductor excelente y tú tienes que ser mejor aún.

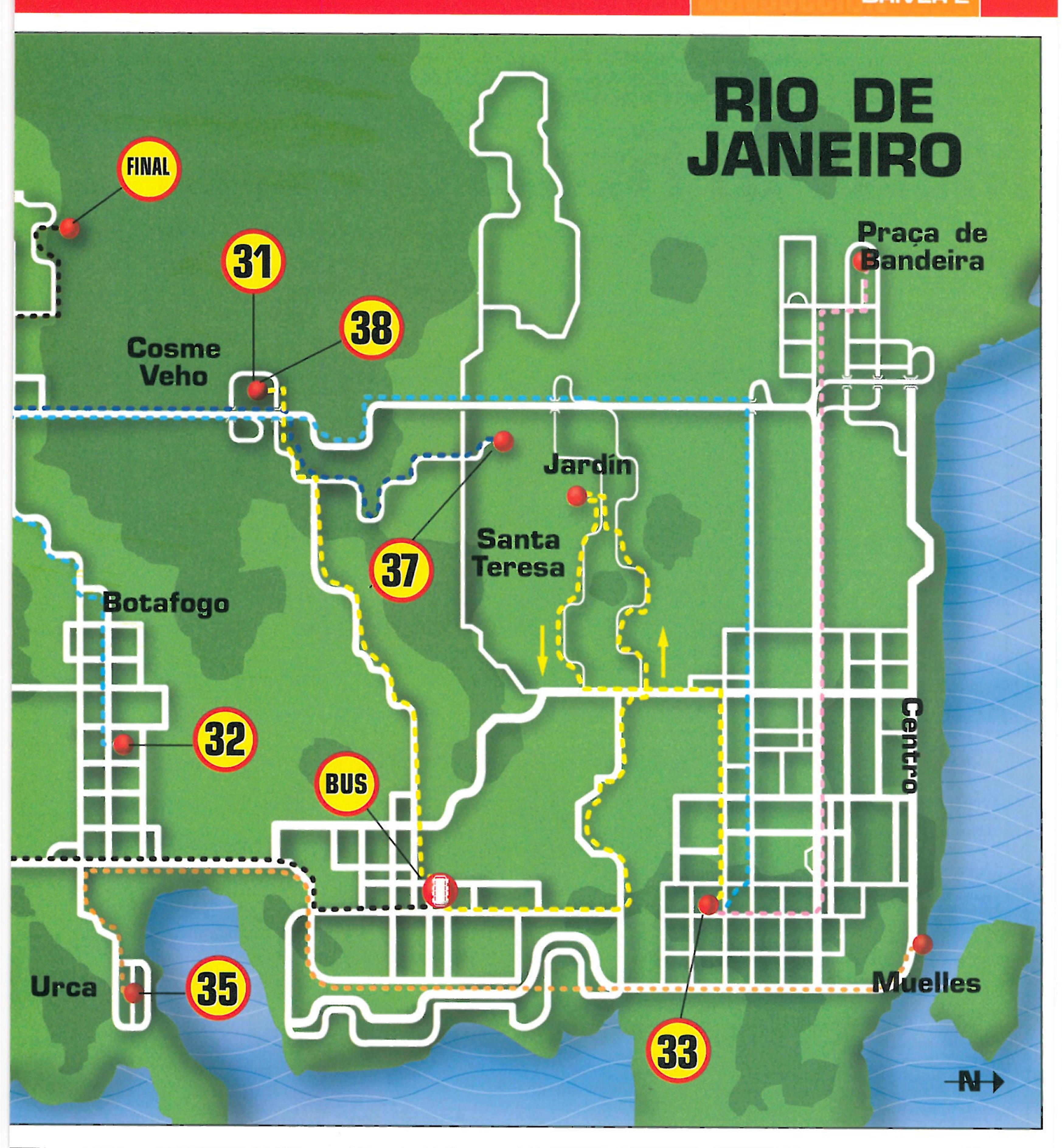
MISIÓN 38: LLEGA HASTA JERICHO
Sigue la misma ruta que en la misión 31, evitando a la policía en la medida de lo posible, hasta llegar al punto marcado como Autobús en el mapa. Después, sigue la ruta negra a través de la playa de Copacabana.

MISIÓN 39: LENNY SE ESCAPA
No perder de vista el helicóptero es realmente difícil si te concentras sólo en esta tarea. Es mejor no intentar seguirlo (chocarás contra demasiadas cosas, a no ser que seas un superman conduciendo), sino seguir la ruta marcada en el mapa con la mayor rapidez posible. Cuando hayas pasado por la rampa, vira a la izquierda hacia la playa para evitar los coches de los gángsters e intenta mantenerte por delante del helicóptero. Así ganarás tiempo en caso de que te pegues algún porrazo.

34
36
Lebon
Ipanema
Lago Rodrigo
COCHE
39
Copacabana

LEYENDA

INICIO	RUTA
31	....
32	....
33	....
34	Véase texto
35	....
36	....
37	Véase texto
38	....
39	....


RIO DE JANEIRO
FINAL
31
38
Cosme Veho
Praça de Bandeira
Jardín
37
Santa Teresa
Botafogo
Centro
32
BUS
Urca
35
33
Muelles
N

A MEDIDA QUE NOS ACERCAMOS AL FINAL DE ESTA COLOSAL SOLUCIÓN, LAS TROPAS NAZIS SUCUMBEN A NUESTRO PASO Y EL TERCER REICH SE DESMORONA. LO ÚNICO QUE DEBES HACER ES MANTENER EL PULSO FIRME, AFINAR LA PUNTERÍA Y SEGUIR ESTOS MAPAS...

Medal Of Honor Underground 3ª Parte

NIVEL 21: SUBLEVACIÓN FINAL

OBJETIVOS:

Encuentra el escondite de la bomba de gasolina
Destruye todos los camiones semioruga
Neutraliza a los guardias de la prefectura
Entra en la prefectura de París

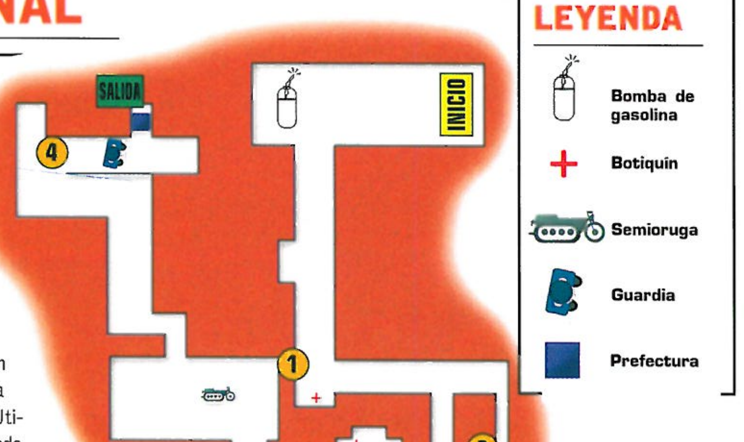
Cuando el camino empiece a girar hacia la izquierda, utiliza el rifle para acabar con el guardia que hay en la esquina, y después recoge los explosivos que utilizarás más tarde. Hay dos soldados más en el puente. Puedes dispararles o puedes lanzarles una bomba de gasolina (¡ten cuidado de que no te la devuelvan!).

Cuando camines entre las casas, vigila tu espalda, pues los guardias aparecerán por detrás para sorprenderte. Hay vida y munición detrás de la barricada (1) al final de la calle.

Cuando llegues al lugar en el que puedes cruzar por el callejón o seguir el pequeño camino que hay más adelante, escoge este último (2) y acaba con todos los francotiradores de los balcones. Échale un vistazo al callejón y encontrarás algunas mochilas medicinales, pero toma sólo lo que necesites.

El primero de los camiones semioruga es difícil, así que utiliza las columnas (3) como escudo. Asegúrate de que todos los nazis estén muertos antes de utilizar las bombas de gasolina. Apunta alto y mantén el botón de disparo apretado para conseguir un buen lanzamiento. Utiliza la misma táctica con el segundo camión semioruga.

Antes del final del nivel (4) los últimos soldados intentarán realizar un asalto a la desesperada para detenerte. Dos de ellos aparecerán por la ventana de la izquierda. Gírate y dispara al barril detrás del cual se esconden para acabar con ellos. Sigue hacia la izquierda para encontrar la salida.



NIVEL 22: CALLE POR CALLE

OBJETIVOS:

Neutraliza a los guardias de las barricadas
Encuentra el mapa del metro
Entra en el mercado

Los chicos que van de azul son tus compañeros. Con su ayuda, acaba con los nazis del callejón, dispara después al francotirador que hay en la siguiente calle y cárgate también al enemigo que hay a la derecha.

Desciende por las escaleras y entra por el pasaje subterráneo que hay en la primera barricada (1). Rápidamente, sal y dispara al soldado de la ametralladora. Mata al que viene después, corre y acaba con el resto. Aparecerá un soldado en el balcón, pero un camarada te echará una mano en este caso.

En la segunda barricada, atrae a los guardias hacia la esquina para acabar con ellos y después escóndete detrás del mueble. Dispara sin parar con tu rifle de asalto para acabar con el soldado de detrás de la ametralladora. Termina con todos y después dispara al conductor de la motocicleta y del sidecar.

En la zona cuadriculada (2), sube por las escaleras y échale una mano al tipo que hay ahí con tu rifle. En la plaza, acaba con la pareja de nazis y después con los francotiradores del tejado antes de entrar en el edificio de la izquierda.

Arrástrate hasta el callejón y lanza una bomba de gasolina en el bar. Acaba con cualquier soldado que se te ponga en el camino y ve hacia la derecha (3).

Sube por la escalera de la derecha y, cuando llegues a lo alto, dispara al francotirador antes de disparar a los guardias de la última barricada. Salta encima de los sacos de arena que acabas de pasar y entra en el mercado.



NIVEL 23: OPERACIÓN MARKETPLACE

OBJETIVOS:

Encuentra el Panzerfaust
Reúnete con tu contacto
Huye hacia los túneles subterráneos
Detén a los tanques

Acércate a tu contacto y después aléjate rápidamente hacia la casa que hay delante del callejón (¡tu contacto es en realidad un agente doble y acaban de traicionarte!) desde el interior de la entrada, dispara al guardia que salta desde la casa de enfrente y después dedícate al Panzerfaust. Utilízalo para destruir al primer tanque, al segundo y al tercero (1) (si necesitas más proyectiles, corre hacia tu «camarada»). Aparecerán más soldados, aunque no te será demasiado difícil deshacerte de ellos. Al doblar la esquina (2), corre hacia el edificio que hay a la derecha cuando el avión pase volando por encima inundando de balas toda la carretera. Cuando haya desaparecido el peligro, acaba rápidamente con los guardias pero ten cuidado, ¡algunos de ellos tienen lanzagranadas!

Ve a través del túnel hasta llegar a un claro en el que encontrarás un tanque (3) flanqueado por dos soldados que te están esperando. Primero, dispara al tercer nazi del lanzagranadas que hay a tu izquierda, después utiliza el Panzerfaust contra el tanque. Cuando hayas terminado, sube por las escaleras y acaba con los guardias que te encontrarás antes de meterte en los túneles subterráneos.

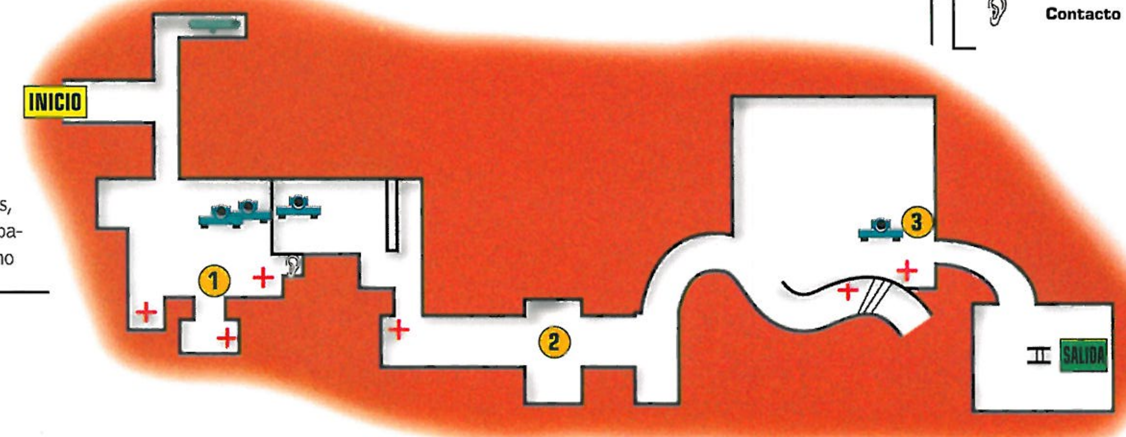
LEYENDA


Panzerfaust


Tanque

+ Botiquín

Contacto



NIVEL 24: FINAL DE TRAYECTO

OBJETIVOS:

Consigue los horarios de los trenes
Abre las puertas del tren
Desvía la vía del primer tren
Desvía la vía del segundo tren

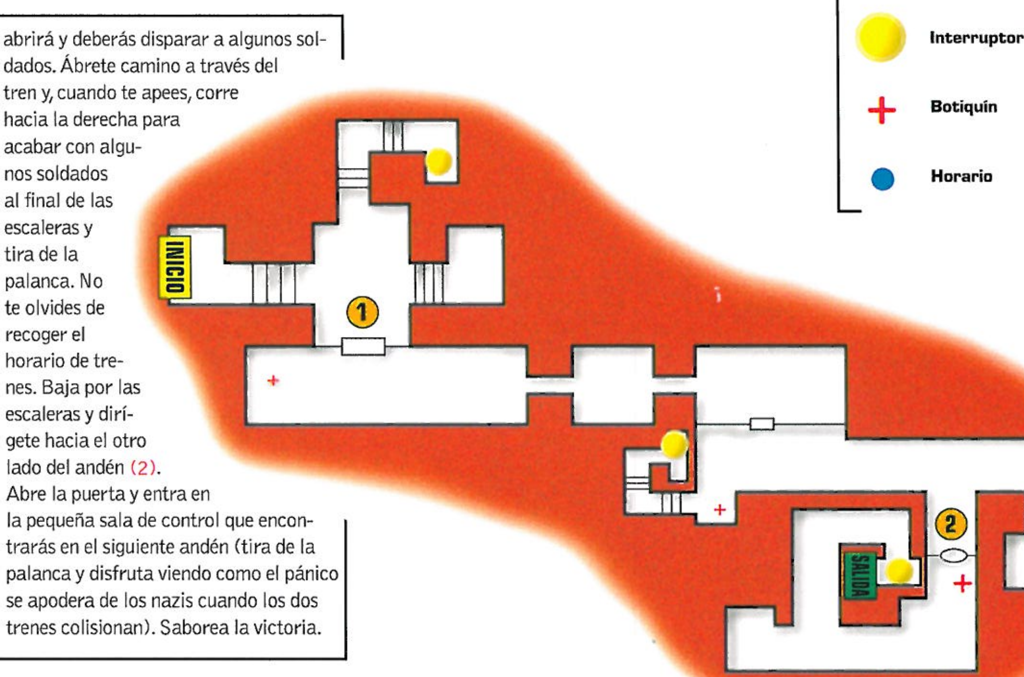
Acaba con los soldados en las escaleras del principio (1) (no dejarán de venir más soldados, así que no te quedes allí demasiado tiempo) y sube corriendo por las escaleras de la izquierda hasta llegar a un interruptor. Utilízalo para abrir las puertas del tren que tienes delante. Ábrelas y dispara a los soldados que hay a tu izquierda antes de recoger los objetos que tienes a tu derecha. Ten cuidado, pues los soldados intentarán meterse en el coche mientras tu estás metido en otras cosas. Camina hacia la derecha, hasta la puerta cerrada en el compartimento pequeño, e intenta abrirla. El tren empezará a moverse y en un momento la puerta se abrirá y deberás disparar a algunos soldados. Ábrete camino a través del tren y, cuando te apees, corre hacia la derecha para acabar con algunos soldados al final de las escaleras y tira de la palanca. No te olvides de recoger el horario de trenes. Baja por las escaleras y dirígete hacia el otro lado del andén (2). Abre la puerta y entra en la pequeña sala de control que encontrarás en el siguiente andén (tira de la palanca y disfruta viendo como el pánico se apodera de los nazis cuando los dos trenes colisionan). Saborea la victoria.

LEYENDA

Interruptor

+ Botiquín

Horario



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

SE BUSCA CONSOLA, BARATA Y SIN FALLOS

Hola, ¿cómo va todo? Me llamo Javi y soy de Santa Cruz de Tenerife. Os mando este «emilio» para preguntar unas cosillas:

1. ¿Bajará de precio PS2?
2. X-Box me parece que no va a servir ni para el arrastre; sólo hay que ver productos como Windows 98 (con más de 7.000 fallos) o Windows 2000 (con más fallos todavía).
3. ¿Para cuándo un nuevo *Command & Conquer* (PS2 o PSX)?
4. ¿La revista esa, la de PS2 que dice ser la oficial, es de vuestro grupo editorial?
5. *No me abandonéis* la Play.
6. Espero que baje el precio de PS2, para comprarla lo antes posible.
7. Me gustó mucho que abrierais una PS2 en el número de enero. ¿Lo haréis con PSOne?
8. ¿Habrá un Value Pack con PS2 como lo hubo con PSX?
9. ¿Para qué sirve el programa «Basic» que viene en el disco de PS2?

Adiós, y gracias por contestarme.

PD: Seguid así, no caigáis en tentaciones ajenas (X-Box, Dreamcast, etc.). Os sigo desde el número 15.

Javier Reyes
S/C de Tenerife

1. Sí, bajará (algún día). Esperamos que sea pronto.
2. Pero hombre, Windows es un programa y X-Box una consola (o eso dicen). ¿Piensas que un coche es mejor o peor según el tipo de gasolina que utilice? Pues esto es lo mismo, cambiando «coche» por «consola» y «gasolina» por «sistema operativo». Dreamcast está basada en Windows CE, y aún así todo el mundo reconoce que es una máquina estupenda. ¡No se cuelga, créenos! X-Box tendrá sus fallos (más o menos graves), pero dudamos de que Microsoft se atreva a lanzar una máquina con una «función especial de Ctrl-Alt-Supr»: sería el hazmerreír de la industria. Pero que tendrá sus fallos es evidente, claro. Como cualquier consola.
3. No se sabe. Westwood está finalizando el próximo capítulo (*C&C Renegade*), que de momento será sólo para PC. Es una lástima, pero teniendo en cuenta que dará el salto a las 3D no podemos evitar pensar lo bien que quedaría en PS2. Y seguro que ellos tampoco.
4. Pues no, es de la competencia. ¿No se nota o qué? Ah...
5. Puedes estar tranquilo, que mientras los desarrolladores se acuerden de ella seguirá siendo la niña de nuestros ojos. Eso sí: *no nos la abandonéis* vosotros, ¿eh?
6. ¿Otra vez el precio de PS2? Pero vamos a ver, ¿quieres «comprarla lo antes posible» o quieres comprarla barata? Decídete ya, que te quedas sin alternativas...
7. Posiblemente no. Al fin y al cabo, una PSOne no es más que una PSX reducida, y si desmontamos «la bestia negra» fue sólo para ver cómo encajaba todo eso del *Emotion Engine* y el *Graphics Sinthesizer*. Además, con lo pequeña y mona que es, nos sentiríamos fatal si tuviéramos que quitarle los tornillos. Somos demasiado sensibles.
8. Probablemente. Pero nadie sabe cuándo ni cómo.
9. Es un lenguaje. Sirve para que cualquiera pueda hacer sus pinitos programando en PS2, y en Japón se acaba de poner a la venta un kit de desarrollo basado en él; quién sabe si cuando el disco duro llegue a Europa no saldrá por aquí algo parecido. Mientras tanto, seguro que no te gustaría ver cómo tus mejores obras se desvanecen cada vez que apagas la consola...

PD: Está bien, vale: procuraremos no caer en la tentación X-Box. ¿Cómo? ¿Qué dices de Dreamcast? Je, je.



LUCHA LIBRE EN SPRINGFIELD

Hola holita, amiguitos. Ante todo, os quiero felicitar por esta maravillosa revista. Tengo 21 años y soy uno de los miles de fanáticos seguidores de la gris. Bueno, al grano; os voy a hacer unas preguntillas:

1. Me gustaría saber si hay alguna página web donde salgan trucos para la gris.
2. ¿Qué me podéis decir de *Parasite Eve II*?
3. ¿Qué juego de plataformas me recomendaríais? Decidme uno o dos títulos.
4. ¿Hay algún juego de *Los Simpsons* para la Play?
5. Una declaración: ¡¡Viva *Driver 2*!! Es la bomba.
6. Os quería hacer una proposición: no dejéis tirados los juegos que ya os habéis pasado. Echad una partidita de vez en cuando, yo me lo paso de primera.

Un saludo.

Joan Conesa Botia
bobmorrison@terra.es

¿Flanders? ¿Nell Flanders? Nos ha encantado tu saludo, chaval. Así da gusto empezar una carta.

1. Pues sí, claro que las hay. A montones.
2. Podemos decirte muchas cosas: que es un juego de Play, que salió el año pasado, que tuvo una primera parte... Vale, vale: está muy chulo, especialmente si te van el *gore* y los monstruitos. ¡Le dimos un 10/10 en el número 46!
3. En 3D, *Rayman2*. En 2D, *Agent Armstrong*. Y en 2,5D (por llamarlo de alguna forma), *Tombi2*.
4. Precisamente este mes sale *The Simpsons Wrestling*. ¿Cómo es que no estás enterado? ¡Pero si sales en él!
5. Eso, que viva. Y que si alguna vez deja de hacerlo, que se reencarne en *Driver 3*. Haremos como que no hemos dicho nada...
6. Es cierto, algunos juegos nos traen buenos recuerdos cada vez que (por error) los introducimos en la consola; y al final consiguen pegarnos a la panta-

lla durante un buen rato. Pero también es cierto que últimamente se les está yendo la mano con tanto «tienes que acabar el juego veinte veces para conseguir tal o cual arma o vestido». ¿A cuánta gente conoces que NO sea capaz de completar *MGS* con los ojos cerrados?

PD: En cuanto a tu primera pregunta... bien, tras debatirlo durante toda la tarde hemos llegado a la conclusión *no unánime* de que lo que realmente querías saber no era si hay o no web de trucos de Play, sino que te diéramos la dirección de alguna de ellas. Por si acaso, aquí tienes una: www.trucoteca.com. Pero sólo por si acaso, ¿eh?

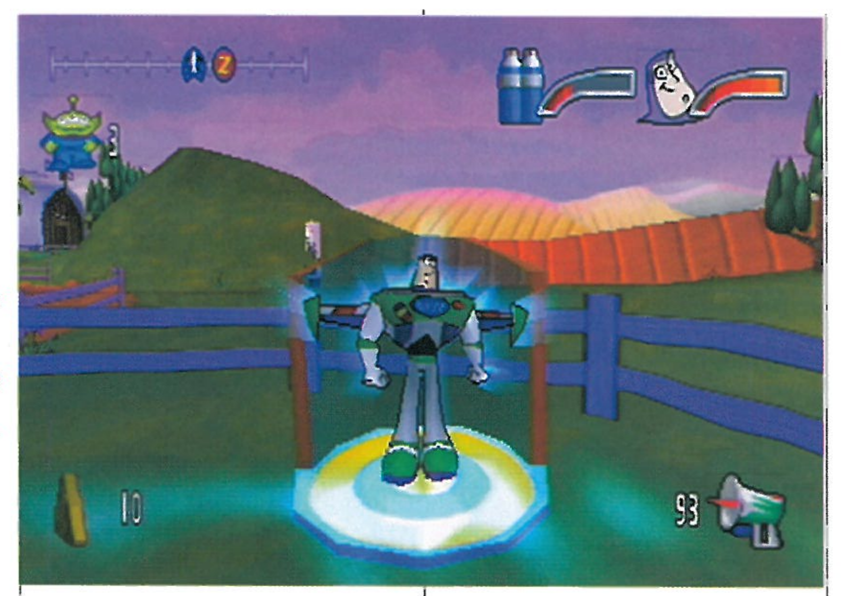
QUERER Y NO PODER

Buenas. Como no quiero llenar vuestras fantásticas y preciadas páginas de preguntas y más preguntas, sólo os pediré que me respondáis a esta cuestión: se trata del juego *Monster Rancher*, del que pusisteis un vídeo en el CD del número 50. Lo encuentro curioso, y hasta diría que único. He estado investigando un poco por la red y he encontrado que en EE.UU. salió su primera parte en el 1997, y la segunda en el 1999. Mi pregunta es, ¿a qué esperan para sacarlo en España? ¿Para cuándo piensan honrarnos con semejante joya?
Gracias por entreteneros en leer este *e-mail*.
Merci.
Dave
Barna

La saga *Monster*, de Tecmo, existe desde los tiempos de NES, aunque empezó a ser conocida (parece que no lo suficiente) gracias al éxito de Pokémon y Digimon. Desconocemos los motivos por los que sigue sin llegar a España, pero ya se sabe que la probabilidad de editar un juego en este país es inversamente proporcional a la originalidad del mismo. Y *Monster Rancher* es más bien rarito, qué le vamos a hacer. A lo mejor te consuela saber que están preparando una nueva entrega para PS2... o a lo mejor no. En fin: que habrá que seguir esperando.

NEGRO SOBRE BLANCO: SUBREPTICIA APOLOGÍA DEL MATERIALISMO INHERENTE

De fondo, la voz enfermiza de Mariñas. Cerca de mí, el zumbido del PC. De vez en cuando, el ladrido de algún perro. Y, no obstante, aquí estoy yo, cruzando los dedos para que el tiempo pase rápidamente. Porque en mi mente sólo existe aquello que, año tras año, mes tras mes, semana tras semana, día tras día, anhelo sin cesar.
Algo me dice que no es bueno lo que siento hoy, 15 de febrero del 2001, y que trascenderá en mis (muchos) años de vida venideros. Una sensación de agobio incesante e irrefrenable, que provoca la desmaterialización de toda mi vida en la hoguera de lo absurdo. Y, sin embargo, mi arrepentimiento será tal tras acabar este texto, que sin duda me avergonzaré de avergonzarme de alabar lo que hoy motiva estas frases y me impide conciliar el sueño.
Y es que el motivo que trasciende hoy en mi mente adolescente es tan inmenso e insondable que ningún lingüista, por muy consagrado que esté a su trabajo (sacrificando cruelmente su vida, como todos acabamos haciendo algún día tras ser invadidos por el agobiante y febril materialismo) conseguiría describir como merece. Ninguna mente mortal (ni siquiera la mía) siente el éxtasis de disfrutar de algo tan efímero como es la vida, porque estoy seguro de que no existió, ni existe, ni mucho menos existirá, este sentimiento.
El optimismo es una tela que difumina y encubre, despreocupadamente, la veracidad y credibilidad del escepticismo, del estoicismo, del pesimismo y, en resumen, de todos los pensamientos lógicos y razonables del ser humano. Con esto quiero decir que hay «cosas» pensadas precisamente para hacer olvidar a una persona lo terrible de su existencia, para despreocuparse de las repercusiones sociales de nuestro comportamiento y para escapar de nuestra «cloaca-mundo» hacia un nuevo lugar. Un lugar que dé razones para no suicidarse por la vergüenza ajena hacia la «gente» (hablando en términos generales) ni por la inevitable y forzada resignación. Estas «cosas» (la música de Oasis, Beatles, Coldplay o Blur, el buen cine, y esto sobre lo que hoy escribo) pocas veces nacen, y cuando lo hacen es para un período de tiempo generalmente efímero.
Por eso, mañana, 16 de febrero de 2001, aquellos que de verdad hayan comprendido este asunto en su plenitud sabrán que deberán pillar 10 billetes verdes, pasarse por la tienda apropiada y comprar (eso que tanto hacemos hoy en día) una caja blanca aparentemente inocente, con un nombre en su portada de 12 letras y 2 números romanos, para vivir unos breves momentos de su vida sin tener que contener las lágrimas de tristeza.
Firmado: NANAKI
Goo Goo G'Joob



Buf... ¡menuda perorata! ¿No se te habrá ido la mano grabando el programa de Sánchez-Dragó? Tras darle muchas vueltas, decidimos intentar descifrar el significado de tus «palabras» leyéndolo todo de abajo arriba: nada revelador, la verdad. También probamos a invertir el orden de las sílabas, pero nada. Ni una maldita pista. Y lo mismo poniéndolo al trasluz, de canto o saltándonos las letras impares. NADA DE NADA. Como no nos rendimos fácilmente, acordamos asignar un párrafo a cada miembro de la redacción y nos comprometimos a, en el plazo de una semana, entregar un resumen con la idea básica que pudiera subyacer al fragmento en cuestión (mira las cosas que nos haces decir...). Siete días después cuatro redactores faltaban al trabajo, y el único que daba la cara entregaba tembloroso (y/o paladinamente taciturno) el manuscrito con la ulterior reflexión: «A mí me da, sólo es una opinión, que lo que trata de decir es que... bueno, yo creo que le mola *FFIX*, y que le gustaría que se vendiera bien. ¿Una conclusión? Comprar, comprar, comprar... el pobre chaval está consumido por el consumismo».

PD: También hay buena música fuera de las Islas Británicas, hombre. Y las buenas «cosas» son de todo menos efímeras: ¿no estás hasta las narices de tanto recopilatorio de Los Beatles y de tanta reedición «chuchurrera» en DVD?

PD2: Una cosa más: ¿cuántos números romanos crees que hay en «IX»? ¿Y en «VIII»?



CARTAS

QUE SOY PEQUEÑO, PERO NO IDIOTA. JO...

¡Hola campeones! Me llamo Diego y quisiera que me prestarais un poquito de atención:

1. Según la ELSPA, *MGS* es ¡para mayores de 15 años! ¿Que es violento? ¿Por la escena antes de enfrentarse a Psycho Mantis? Por favor... ¿Y *Tomb Raider*? ¿También es violento? Jaaa, jaa, ja...
2. Quisiera alabar una y mil veces a esa nueva maravilla del mundo llamada *Final Fantasy VIII*: larguísimo, espectacular y perfecto.
3. ¿Qué volante es mejor? No lo comparen con el precio, sino con sus prestaciones.
4. Por cierto, ¿de quién fue la genial idea de poner publicidad detrás de la fantástica foto de Zidane, en la *PSMag* nº 50? ¡50, ya! Cómo pasa el tiempo.
5. La pregunta del millón: ¿qué juego es mejor, *Perfect Dark* o *Medal Of Honor: Underground*?
6. ¿Cuántos años tiene Carlos? ¿No creéis que una camiseta es poco para los sudores que pasan los que hacen los cómics?

Para terminar, querría decir que no todos los «enanos» son incapaces de pasarse un juego. Odio cuando dicen: «no sé qué juego comprarle a mi hijo; es que hay tanta cosa violenta...». Que se estén más pendientes de los estudios y de otras cosas. Y digan lo que digan algunos, me compraré una PS2 y seguiré comprando juegos como *MGS* o *Tekken*. Y lo más seguro es que me los pase (acabé *CTR* en 8 días, además de *FFVIII*, *Gran Turismo*, etc.). No me refiero a ustedes, pero en *nosequé* revista dijeron que por favor retiraran los videojuegos como *Driver*, que por eso hay muchos accidentes en España. Pfff... ¡Ah, y tengo 12 añitos! Bueno, cerebrillos. No os paséis conmigo, que soy un niño. Je, je.

DIEGUITARD
Internet.

1. Bueno, ni tanto ni tan poco: un poquillo violento sí que es, y la calificación por edades no hace daño a nadie (a menos que tus padres sólo se fijen en el número...). Mejor eso a que directamente prohíban su publicación, ¿no crees? Aunque lo de *Tomb Raider* sí que es bastante ridículo.
2. No es nuevo, y mucho menos perfecto; pero estamos de acuerdo en el resto.
3. El Speedster es una gozada. Y también el de GT3, pero tendrás que esperar hasta verano, más o menos.
4. De Provi, nuestra maquetadora. Providencial Ventura Acaso.
5. Hay opiniones para todos los gustos: a algunos les tira más el tema de los nazis, mientras que otros se quedan de piedra con la protagonista de *Perfect Dark*. Casi que nos quedamos con *MOH*.
6. Nadie lo sabe. Según los últimos avances en genética, su especie podría alcanzar los 4.000 años sin apenas mostrar síntomas de envejecimiento. Pero esto no encaja muy bien con la teoría de las supercuerdas... En cuanto a lo de los cómics, vamos a ser comprensivos y regalar (además de la camiseta) un billetero de *FFVIII* al mejor del mes. Mola, ¿eh? ¡Pues ya nos estás mandando alguno, que cada vez quedan menos!

Muy bien, «enano». Pero cualquiera puede acabar esos juegos... ¿has probado *R/C Stunt Copter*? ¿y el primer *WipEout*? Eso sí, nos parece increíble lo que nos cuentas de *Driver*. ¿Qué revista dices que quiere retirarlo? Como te pille tu madre leyendo esas cosas...

A VUELTAS CON X-BOX

Hola, ¿qué tal estáis? Tengo unas preguntillas, ahí van:

1. ¿Qué pensáis de la consola de Bill Gates, la X-Box?
2. ¿Hundirá a las consolas japonesas?
3. ¿Será tan buena como asegura Bill Gates?
4. ¿Es cierto que el sr. Gates se ha gastado 10.000 millones en el desarrollo de X-Box?

Nada más. Espero las respuestas de Mister Robles.

Francisco
Internet

1. Pensamos que queda muy lejos. Nosotros pensamos, y por tanto existimos. Ella no existe, y por tanto... no pensamos (en ella). Es fácil.
2. Ni mucho menos. Si acaso al contrario, aunque todo está por ver.
3. No, claro. Pero tampoco tan mala como dicen muchos otros.
4. Y será, ¿te parecen muchos? Nada que el Madrid no pueda fichar...

Carlos no puede responderte porque, ejem, Carlos está... Carlos acaba de... pues... vaya, no sabemos cómo decirlo. El mes pasado se presentó en la redacción con la cabeza afeitada, los brazos (llenos de tatuajes) cruzados a la altura del pecho y gritando que se largaba, que estaba harto de contestar estupideces y que había decidido marcharse a (atención)... El Tíbet. ¡Al Tíbet! Como si estuviera ahí al lado... En su casa encontramos varias cintas grabadas del plus con un montón de historias acerca de «la nueva reencarnación», notas sobre «viaje mental» y el teléfono de *El Tarot de los Juanes* apuntado en un post-it. Y a su perro, su hambriento y abandonado perro, envuelto en una alfombra con un sello de 100 y las gracias por adelantado al servicio de Correos. No sabemos qué hacer con él...



RELATIVIDAD TEMPORAL

Hola, *PSMag*. Sois la mejor revista del mercado, y os leo desde... mm... hace mucho tiempo. Tengo unas preguntillas:

1. Ya sé que esta pregunta es muy recurrente, pero es que estoy un poco preocupado: ¿qué es mejor, X-Box o PS2? Yo tengo una PS2 y me fastidia que ahora salga una mejor. Y dicen que valdrá unas 50.000 pts, ¿es cierto?
2. ¿Para cuándo *Metal Gear Solid 2*?

Gracias, perdón por las molestias y ¡¡viva PS2!!
¡¡Seguid así!!

Marc Mesa
Internet

Pues sí que hace tiempo que nos lees, sí. Déjanos ayudarte a recordar: ¿dos meses? ¿Tres, quizá? Hay que ser tramposo...

1. No te preocupes, hombre: ahora, lo que se dice ahora, no va a salir ninguna consola mejor (ni peor) que PS2. Tal vez dentro de un año, pero no «ahora». Al menos, no como lo entendemos nosotros. ¿Qué opinas? ¿Es nuestro concepto del «ahora» muy limitado, o el tuyo demasiado amplio?
2. Para cuando... mm... para dentro de mucho tiempo, je, je. «Ahora» no, desde luego.



*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

UNOS ALOCADOS PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS INTENTAN APODERARSE DEL DISCO DE DEMOS...



PARA UTILIZAR EL DISCO 67

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



Comienzas tu misión dentro del gallinero. En cuanto salgas al exterior, ten los ojos bien abiertos por si aparecen los perros, que detectarán tu rastro en un santiamén y te tragarán de un bocado en cuanto puedan

Chicken Run

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Aventura en 3D
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Las gallinas andan revueltas, y de ti depende dirigir con éxito a Ginger, una de las plumíferas más valientes del mundo, a través del peligroso territorio de la granja para escapar del gallinero.

El sigilo es una parte importante del juego, y deberás deslizarte en silencio y esquivar a los perros del granjero. Si te encuentras con una col de Bruselas, tírasela y los muy tontorrones se distraerán el tiempo suficiente como para que puedas escabullirte. Tienes dos objetivos. El primero es reunir el material necesario para montar los cortaalambres, y el segundo es recoger los fuegos artificiales y las cerillas.

En cuanto hayas cumplido esos dos objetivos dentro del límite de tiempo del que dispones, tendrás que jugar a un minijuego donde ayudarás a las demás gallinas en su intento de huida atándolas a los cohetes de los fuegos artificiales y propulsándolas hacia la libertad. Esto es una peligrosa tarea para la que es necesaria una gran habilidad. Hazlo bien y acabarás convertido en héroe. Pero si la fastidias, acabarás rodeado de patatas y te cambiarán el nombre por el de pepitoria.

■ Controles

⊗	Salto
⊡	Acción
⊛	Inventario
⊙	Lanzar col
L1 R1	Girar

Características adicionales

El juego completo logra recrear plenamente el ambiente y la tensión de la película. Combina las plataformas con el sigilo, los puzzles, los minijuegos, los videoclips y los superjefes.

Más información

PlayStation Magazine le echó un vistazo a las entrañas de *Chicken Run* en el número 49.





Por muy duro que sea cargarse a un hombre vestido con pantalones cortos, tendrás que intentarlo

Qué difícil es girar sobre uno mismo cuando no se tiene cintura...

Time Crisis: Proyecto Titan

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	*Shoot 'em up*
■ PROGRAMA	Demo jugable

Ha pasado bastante tiempo desde que el juego original *Time Crisis* apareciera en PlayStation (tres años, para ser exactos), y desde entonces estábamos esperando —con las armas a punto—, a que apareciera una secuela con la que dar rienda suelta a nuestra pistola. Ahora, por fin, ya puedes empezar a desempolvar tu G-Con y prepararte para disfrutar de unos cuantos intercambios de balazos de lo más frenéticos como en los buenos tiempos. Pero si no dispones de una pistola, no te preocupes: siempre puedes utilizar el mando tradicional.

Tu misión es muy simple: matar a todos los malos y después salir del lugar con el culo intacto. Para ello tendrás que esquivar y agacharte a través del nivel del bote, disparar contra todos los chicos malos, disparar contra el escenario y, en general, descargar suficiente plomo en el ambiente como para que puedas abrir tu propia fábrica de lápices

■ **Controles (con joypad)**

↑↓←→	Mover el cursor/Apuntar
△	Agacharse/Recargar
✕	Disparar

Con pistola de luz

Disparar fuera de la pantalla	Recargar

■ **Características adicionales**

El juego definitivo es muy parecido a su predecesor, sobre todo en sus métodos simples y expeditivos. *TC Project Titan* se ha decantado por un enfoque más sutil, ya que puedes agacharte y esconderte detrás de los objetos del entorno. Los enemigos no dejan de amargarte el día, por lo que tendrás que estar siempre alerta. La diferencia entre *TC: Project Titan* y su predecesor es que, cuando te enfrentas a los malos, puede elegir tu posición hasta cierto punto, por lo que tienes la sensación de que todo está bajo tu control y todo ello redunda en una experiencia más gratificante.

Bugs & Taz en la espiral del tiempo

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Plataformas en 3D
■ PROGRAMA	Demo jugable

El último de los juegos basados en los personajes de la Warner Bros te presenta a los irresistibles Bugs Bunny y Taz, el Diablo de Tasmania. La demo está pensada para que puedas paladear el tipo de aventura de plataformas en 3D que aparece en el juego completo.

El desafío consiste en guiar a estos encantadores personajes de animación a través de Granwich. ¿Te parece difícil? Tranquilo. A lo largo de la aventura aparecerá Piolín para echarte una mano y ayudarte a aprender nuevos trucos y habilidades. También podrás jugar un partido de pelota [*sic*] y disfrutar con la danza del vientre.

■ **Controles**

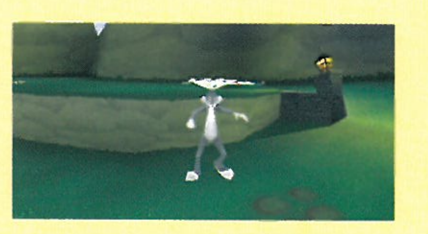
△	Acción
✕	Saltar
○	Caminar/Orejacóptero
□	Ataque
R1	Cambiar de Bugs a Taz y viceversa
L1	Llamar a otro personaje
L1 R2	Girar la cámara

■ **Características adicionales**

En el juego completo aparece un mayor número de tus personajes favoritos de la Warner y encontrarás muchos más niveles para explorar.

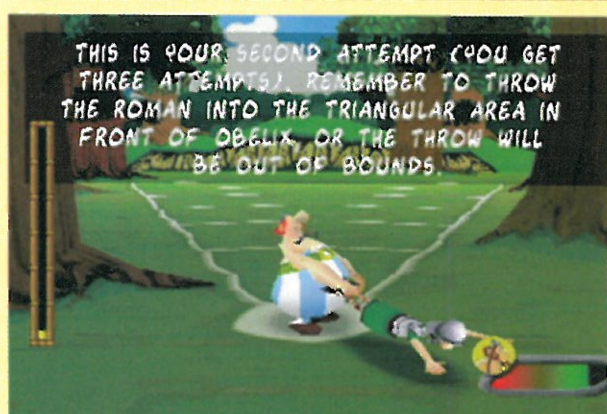
■ **Más información**

Para saber más sobre este juego y conocer la opinión —siempre fiable— de *PlayStation Magazine*, consulta el número 47 de nuestra revista.

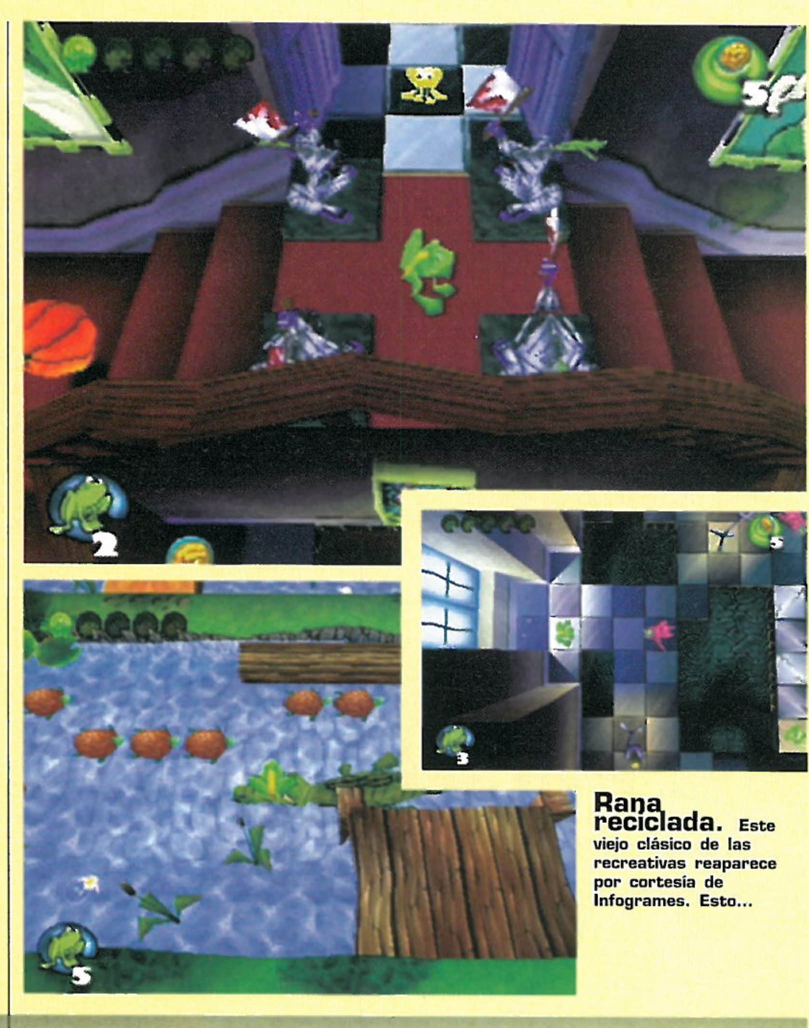








Guerra relámpago. Conquistar Europa es un asunto bastante arriesgado incluso para los personajes de cómic más curtidos. Asegúrate de planear tus movimientos con gran cuidado



Rana reciclada. Este viejo clásico de las recreativas reaparece por cortesía de Infogrames. Esto...

Astérix la batalla de las Galias

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Estrategia/acción
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Puede que te sientas un poco confuso con esta demo y este juego. De hecho, incluso nosotros nos quedamos perplejos cuando la encontramos en nuestra redacción, como aparecida de la nada. Algunos tal vez recordéis que, hace algún tiempo (de hecho, hace mucho, mucho tiempo) os ofrecimos una *preview* de este juego allá por el número 29 de *PlayStation Magazine*. En aquel momento, por razones que no vienen el caso, la demo que teníamos preparada no llegó a salir, sino que se quedó «archivada» bajo unas cajas de Telepizza. Ahora, después de una reorganización logística de las oficinas, dimos con ella de nuevo, y pensamos que era tan buen momento como cualquier otro para recordar los viejos y gálicos tiempos...

El juego consiste en utilizar la poción del druida Panorámix para preparar a tus tropas para el ataque y marchar con ellas contra los campamentos romanos que hay alrededor, para, finalmente, derrotar al mismísimo Julio César.

■ Controles

↑↓←→	Mover el cursor
⊗	Seleccionar
△	Deseleccionar.

■ Características adicionales

El juego completo es más bien estratégico, y no muy distinto al ya clásico *Risk*. Sólo tiene un poco más de queso francés y, en general, el aire «gavacho» que corresponde a una compañía francesa. También se incluyen unos cuantos combates, algunas recolecciones de monedas, y toda una gama de subjuegos en 3D.

■ Más información

Aquellos de vosotros que ya nos seguíais en el número 29 de *PSMag*. puede que recordéis el artículo de la *preview*. Si no tenéis esta revista, siempre podéis llamar a nuestro departamento de números atrasados.

Frogger 2

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Arcade retro
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Ha pasado bastante tiempo desde que el *Frogger* original apareciese en *PlayStation*, y mucho, pero que mucho más, desde que hiciese su aparición en las recreativas, pero Infogrames ha tomado la decisión de resucitar al anfibio.

En la demo tendrás que rescatar a los renacuajos que se han perdido en diferentes lugares del jardín. En total hay cinco renacuajos. Por raro que parezca, a esta rana no le gusta nada el agua, así que tendrás que utilizar las ramas, los nenúfares y los cocodrilos como plataformas de salto.

También tendrás que esquivar abejas, rodillos y cortadoras de césped si quieres mantenerte vivo, aunque dispones de una vida adicional oculta por si la palmas.

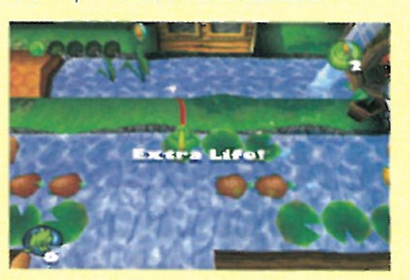
Utiliza ◻ para emitir una señal acústica que te permita localizar a los renacuajos. Si te entra hambre por el camino, pulsa ◯ para sacar la lengua y llevarte a la boca un aperitivo de lo más insectil. Mmm... de rechupete.

■ Controles

◻	Enviar una señal acústica para localizar al renacuajo
⊗	Supersalto
◯	Sacar la lengua

■ Características adicionales

Esta reencarnación de *Frogger* es un poco más compleja que su predecesora, e incluye muchas más dificultades además de, simplemente, cruzar la carretera.



Cricket 2000

■ DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
■ GÉNERO	Simulador de cricket
■ PROGRAMA	Demo jugable

También ha pasado bastante tiempo desde que EA lanzó su juego *Cricket 2000*, aunque la verdad es que nunca llegó a tierras hispánicas. Sin embargo, como este mes estamos generosos, hemos decidido poner una demo jugable a tu alcance. Este vistazo al juego completo te permite meterte de lleno en uno de los enfrentamientos de cricket con más solera: Inglaterra contra Australia.

■ Controles

Para batear

↑↓←→ Mover el bateador/ dirigir el tiro

◎ Tiro potente

⊗ Golpear/Correr

Para lanzar

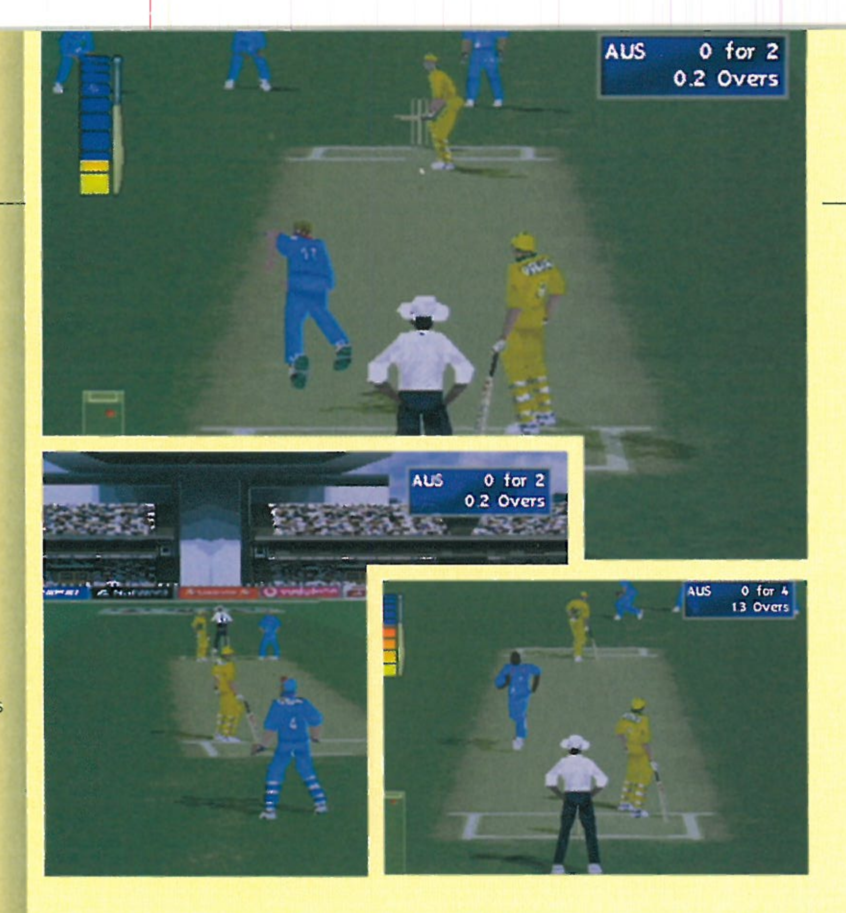
↑ Devolver la pelota al receptor

↓ Lanzador

⊗ Iniciar y detener el medidor de carrerilla

Características adicionales

El juego completo incluye los mejores campos de cricket del mundo, todos los equipos internacionales y las opciones de la Copa del Mundo y la Super Seis.



El cricket: ese gran desconocido. Ahora, gracias a *PSMag*, puedes acercarte más a este deporte con claro sabor a té con pastas

Ms Pac-Man

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Arcade retro
■ PROGRAMA	Demo jugable

La señora Pac-Man es, quizás, después de la señorita Croft, nuestro personaje femenino preferido de un videojuego, aunque sea redonda y amarilla. Utiliza tu Radar de Pac-Puntos (que puedes recoger al inicio de la partida), métete de cabeza en el laberinto azteca y cómete todos los puntos y todas las frutas que puedas al mismo tiempo que esquivas a los temibles fantasmas.

El venerable profesor Pac te echará una mano para explicarte los cacharros nuevos que aparecen en Pac-Mundo.

■ Controles

⊗ Alejar imagen

Ⓐ Acercar imagen

■ Características adicionales

El juego completo incluye numerosos niveles tipo laberinto, todos ellos con unos fantasmas que te pisarán los talones.

■ Más información

Échale un vistazo a la *review* en *PSMag 48*.



Un poco a la izquierda, un poco a la derecha. Ñam, ñam, ñam...

Re-Volt 2

■ DISTRIBUIDOR	Acclaim
■ GÉNERO	Juego de carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

También conocido como *R/C Revenge*, este juego te lanza de cabeza a un mundo salvaje de carreras con coches teledirigidos. En esta demo. podrás competir a tres vueltas en una pista de terreno boscoso con un *buggy*.

■ Controles

↑↓←→ Conducir vehículo

⊗ Acelerar

Ⓐ Voltear

◎ Disparar arma

⊡ Frenar

L1 Recolocar

L2 Mirar atrás

R1 Girar con el freno de mano

■ Características adicionales

En el juego completo aparecen 20 circuitos, más un creador de pistas para que puedas mejorar a los propios desarrolladores y crear tus propios circuitos. También se incluye una amplia gama de vehículos, desde coches y camiones hasta lanchas, capaces de lidiar con cualquier tipo de terreno.

■ Más información

Si quieres saber más acerca de *R/C Revenge*, échale un vistazo a la *review* en *PSMag 46*.



Levanta polvo y mancha a la fauna salvaje circundante mientras recorres a toda velocidad este bosque antaño tranquilo

Tomb Raider: Chronicles

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Aventura y acción
■ PROGRAMA	Vídeo



Aquí tienes la oportunidad que esperabas para poder echarle un vistazo —si todavía no lo habías hecho— a uno de los juegos más ansiados del año pasado. Nuestra extensa demo te permite visitar todos los cuatro mundos distintos que aparecen en la última oferta de *Tomb Raider*. También puedes ver el anuncio de la película de cine y leer la *review* de nuestra revista sobre este juego. ¿Qué más puedes pedir? ¿El trasero de Lara desnudo *y* listo para entrar en acción? ¿Es que sólo piensas en eso?

Spyro: El año del dragón

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Plataforma en 3D
■ PROGRAMA	Vídeo

Aquí tienes otra oportunidad para echarle un vistazo a lo que ocurre en el mundo de Glimmer. El siempre servicial Spyro ha decidido recuperar los huevos de dragón que hay desperdigados a lo largo y ancho de su centelleante mundo. Por allí todavía se encuentran personajes tan queridos como Sparx, Hunter y Moneybags. También aparecen multitud de minijuegos que incluyen la práctica del *skateboard*, competiciones entre lanchas de carreras y conducción de tanques. Sin duda, es un juego repleto de acción y el mejor *Spyro* que ha aparecido hasta el momento.

Video Gallery

PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA



Lara ha vuelto, y lo cierto es que, para ser un cadáver, no tiene tan mala pinta





¿Libélula y dragón? La verdad es que, como título para una película de artes marciales, no tendría mucho gancho...

Y EN EL CD DEL PROXIMO MES

- EL PEDALEANTE ***MAT HOFFMAN'S PRO BMX***
- EL APORREANTE ***READY RUMBLE ROUND 2***
- EL PLASTICOSO ***ARMY MEN***

Y ADEMÁS, ***THE GRINCH, MONSTER FORCE, WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC*** Y MUCHO MÁS



Mat Hoffman's Pro BMX



The Grinch



Army Men



Ready 2 Rumble 2



www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



PS one™



PLAYSTATION PS ONE
19.900



CABLE RF TV Centro MAIL
1.590



CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE
~~4.500~~ 4.190





MEMORY CARD SONY PS ONE
~~2.100~~ 1.990





PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER
8.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb GRIS
3.490

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2
~~10.990~~ 6.990





























Juego	Antes	Precio
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	~~7.990~~	7.490
FINAL FANTASY IX	~~9.990~~	9.490
ISS PRO EVOLUTION 2	~~7.490~~	6.990
MANAGER DE LIGA 2001 (ESTUCHE PORTAMEMORIAS DE REGALO)	~~7.990~~	7.490
TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45	~~7.990~~	7.490
007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	~~7.990~~	7.490
007 RACING	~~7.990~~	7.490
102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE	~~7.990~~	7.490
ALIEN RESURRECCIÓN	~~7.990~~	7.490
BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMANDO	~~7.990~~	7.490
CHICKEN RUN: E. EN LA GRANJA	~~7.990~~	7.490
COMMAND & CONQUER: RED ALERT		2.475
DANCING STAGE EUROMIX	~~6.990~~	6.490
DIGIMON WORLD	~~7.990~~	7.490
DINO CRISIS 2	~~6.990~~	6.490
DINOSAURIO	~~6.995~~	6.490
DRÁCULA II EL ÚLTIMO SANTUARIO	~~6.990~~	6.490
DRIVER 2	~~7.490~~	6.990
DUCATI WORLD	~~7.990~~	7.490
DUNE		2.475
EUROPEAN SUPER LEAGUE	~~4.990~~	4.490
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	~~7.990~~	7.490
FIFA 2001	~~7.990~~	7.490
KNOCKOUT KINGS	~~7.990~~	7.490
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	~~7.990~~	7.490
PATO DONALD CUAC ATTACK	~~6.995~~	6.490
POINT BLANK 3	~~6.990~~	6.490
SPEC OPS RANGER ELITE		2.990
SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN	~~6.990~~	6.490
THE LEGEND OF DRAGOON	~~7.990~~	7.490
THEME PARK WORLD		2.475
TOMB RAIDER: CHRONICLES	~~8.990~~	8.490
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	~~6.995~~	6.495
VANISHING POINT	~~7.990~~	7.490
WOODY WOODPECKER RACING	~~7.990~~	6.490

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



PlayStation

PS2 PlayStation.2

PLAYSTATION 2 74.900





PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S 149.900

MOTO GP



~~9.990~~ 9.490

CABLE RFU ADAPTOR SONY



~~3.990~~ 3.790

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY



~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERACT



~~4.990~~ 3.990

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3



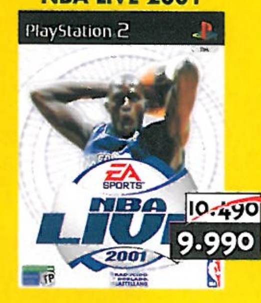
4.990

JOYSTICK SHADOW BLADE ARCADE



12.990

NBA LIVE 2001



~~10.490~~ 9.990

MEMORY CARD 8 MB.



~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION



6.990

MULTI TAP



~~7.990~~ 7.490

SYSTEM SELECTOR PELICAN



4.990

VOLANTE BLUE THUNDER RACING WHEEL



16.990

ONI



~~10.990~~ 10.490

ARMORED CORE 2



~~9.995~~ 9.495

DEAD OR ALIVE 2



~~9.900~~ 9.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER



~~9.990~~ 9.490

ESPN INTER. TRACK & FIELD



~~9.990~~ 9.490

ESPN X-GAME SNOWBOARDING



~~9.990~~ 9.490

ETERNAL RING



~~9.995~~ 9.495

STAR WARS: STARFIGHTERS



~~10.490~~ 9.990

UNA CAMISETA DE REGALO

EVERGRACE



~~9.995~~ 9.495

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



~~10.490~~ 9.990

F1 RACING CHAMPIONSHIP



6.995

FIFA 2001



~~10.490~~ 9.990

KESSEN



~~10.490~~ 9.990

KNOCKOUT KINGS 2001

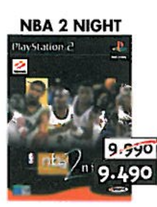


~~10.990~~ 10.490

ZONE OF ENDERS + DEMO METAL GEAR SOLID 2



NBA 2 NIGHT



~~9.990~~ 9.490

POOL MASTER



~~10.990~~ 10.490

RAYMAN REVOLUTION



~~10.990~~ 10.490

RIDGE RACER V

~~9.990~~ 9.490

SHADOW OF MEMORIES



~~9.990~~ 9.490

SILENT SCOPE



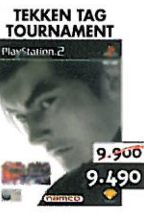
~~9.990~~ 9.490

SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS



~~10.490~~ 9.990

TEKKEN TAG TOURNAMENT



~~9.900~~ 9.490

THEME PARK WORLD



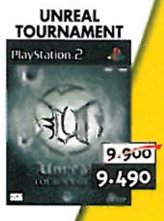
~~10.490~~ 9.990

TIGER WOODS PGA TOUR 2001



~~10.990~~ 10.490

UNREAL TOURNAMENT



~~9.900~~ 9.490

X-SQUAD



~~10.490~~ 9.990



~~9.990~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por internet 902 17 18 19

IMPUESTOS INCLUIDOS

NÚMERO 47 YA A LA VENTA







Unidad
11.990ptas



PS one™
19.900ptas



~~6.990~~ 6.490ptas



~~7.990~~ 6.990ptas



~~9.990~~ 9.490ptas



~~7.990~~ 7.490ptas





~~9.990~~ 8.990ptas



~~10.390~~ 9.890ptas



~~9.990~~ 9.490ptas



~~9.990~~ 9.490ptas



74.900ptas

Envío de pedidos a domicilio
Telecompra: 952 36 42 22

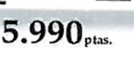
Dreamcast



Consola + Control
19.900ptas



5.990ptas.



Ready 2 Rumble Boxing
5.990ptas.



5.990ptas.



OFERTA 2 X 1



5.990ptas.





5.990ptas.



5.990ptas.

PS2 · PlayStation · Dreamcast · Nintendo 64 · Game Boy Color

* Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas válidas hasta fin de Abril 2001 o fin de existencias
* Precios válidos salvo error tipográfico.

DiVER tienda



Únete al CLUB DABLO

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR: PMV DISTRIBUCIONES

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

VENTAS EN CD - ROM

Ciudad / Teléfono	Tienda	Dirección
ALICANTE 966662323	ELCHE	Vte. Blasco Ibáñez, 75
CÁDIZ 956690048	LA LÍNEA	Clavel, 37
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
GRANADA 958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952416634	ALHAURIN DE LA TORRE	C/ Almendros, 22 — PRÓXIMA APERTURA
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA 952507686	AXARQUÍA	Velez Málaga Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA 968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA 962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península: 750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.



SINDICATO DEL JUEGO
JUGAR ES UN DERECHO
JUEGO EN RED / INTERNET
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS MGK
TIENDAS M·G·K
LOS PESOS-PESADOS del VIDEOJUEGO
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
Tienda Virtual: www.mgk.es
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA
FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
Cieza
C/. Ello, s/n
Tel. 968 456 639
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
Tel. 975 228 181
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
PS one
C-12 Resistencia Final
FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX
ISS 2 PRO EVOLUTION
DIGIMON WORLD
MANAGER DE LIGA 2001
FORMULA 1 2001
TIME CRISIS PROJECT TITAN
ACCESORIOS COMPATIBLES PSONE/PSX/PS2
THRUSTMASTER
360 MODENA
VOLANTE + PEDALES
FREESTYLER BOARD
TABLA DE SURF/SKATE
DON'T THINK FEEL
MINI VOLANTE
MINI MOTORCYCLE RACER
BLAZE
PISTOLA FALCON
CON PEDAL Y PUNTERO LASER
PS2 PlayStation.2
INCLUYE DEMO JUGABLE METAL GEAR SOLID 2
Z.O.E - ZONE OF THE ENDERS
EVERGRACE
UNREAL TOURNAMENT
SHADOW OF MEMORIES
STAR WARS: STARFIGHTER
FORMULA 1 2001
QUAKE III REVOLUTION
CRAZY TAXI
Club M·G·K
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y LLEVATE A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
previews trucos noticias novedades chat top 10
¡RECICLA TU COLECCIÓN!
MGK TE DA LA OPORTUNIDAD DE VENDER TUS JUEGOS Y PELICULAS DVD USADOS PARA ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA.
¡PREGUNTA EN TU TIENDA MAS CERCANA!
MGK VILLAJOYOSA
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
EXPOFRANQUICIA MADRID 2001 • 5 - 7 ABRIL • Stand 7D 26
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079

namco®



Chupa bola. Si te gustan los juegos de fútbol, bien. Pero si lo que de verdad te apasiona es coger el balón y no soltarlo en los 90 minutos, aquí tienes Liberogrande International. Elige un personaje. Elige una demarcación. Y elige si confiar en tus compañeros o resolver el partido tú solito. Regatea, haz faltas, pasa al hueco, desmárcate, pide la pelota... Pero con cuidado: si te expulsan, se acaba todo. ¿Afán de protagonismo? Sí.

Liberogrande International

namco

PlayStation

aDeSe TP

TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.es.scee.com